

**MINAT TERHADAP *PLAY STATION*
DAN AGRESIVITAS ANAK**
(Studi Terhadap Santri TPQ Al-Muhajirin Perumnas Krapyak
Semarang Barat)



SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Dalam Ilmu Ushuluddin
Jurusan Tasawuf Psikoterapi

Oleh:

NASOKA
4102112

**FAKULTAS USHULUDDIN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI WALISONGO
SEMARANG
2009**

**MINAT TERHADAP *PLAY STATION*
DAN AGRESIVITAS ANAK**
(Studi Terhadap Santri TPQ Al-Muhajirin Perumnas Krapyak
Semarang Barat)



SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Dalam Ilmu Ushuluddin
Jurusan Tasawuf Psikoterapi

Oleh:

NASOKA
4102112

Semarang, 9 Januari 2009

Disetujui oleh:

Pembimbing

Prof. Dr. H. Abdullah Hadziq, M.A
NIP. 150 178 271

PENGESAHAN

Skripsi saudara **Nasoka**, Nomor Induk Mahasiswa **4102112** telah dimunaqosahkan oleh Dewan Penguji Skripsi Fakultas Ushuluddin Institut Agama Islam Negeri Walisongo Semarang, Pada tanggal:

29 Januari 2009

Dan telah diterima serta disahkan sebagai salah satu syarat guna meperoleh gelar sarjana dalam ilmu Ushuluddin.

Dekan Fakultas / ketua sidang

Drs. Nasihun Amin, M. Ag
NIP. 150 261 770

Pembimbing

Penguji I

Prof. Dr. H. Abdullah Hadziq, M.A
NIP. 150 178 271

H. Muh. In'amuzzahidin, M.Ag
NIP. 150 327 104

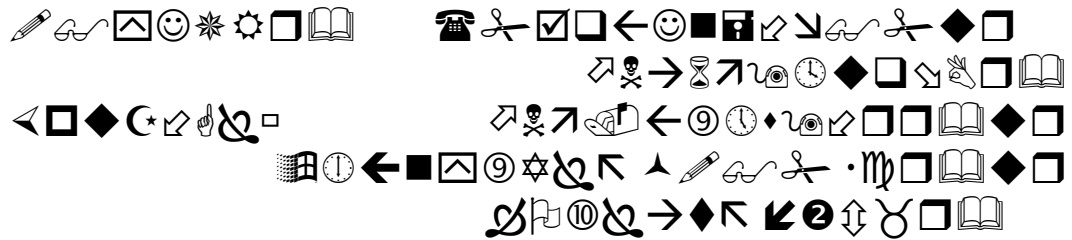
Sekretaris Sidang

Penguji II

Hasyim Muhammad, M.Ag.
NIP. 150 282 134

Fitriati, S. Psi., M. Si
NIP. 150 374 353

Motto :



Dan Ketahuilah, bahwa hartamu dan anak-anakmu itu hanyalah sebagai cobaan dan Sesungguhnya di sisi Allah-lah pahala yang besar.¹

¹ Departemen Agama RI, *Al Qur'an dan Terjemahnya Transliterasi Arab dan Latin*, (Semarang: CV. Asy Syifa', 2001), hlm. 379

PERSEMBAHAN

Skripsi ini aku persembahkan untuk:

- 1. Ibunda dan Ayahanda yang tak lepas berdo'a dalam setiap hembusan nafasnya untukku.*
- 2. Kakak (Suwarti) dan adikku (Siti Mar'fuah) dan seluruh keluargaku tersayang yang senantiasa memberi semangat, motivasi dalam setiap keceriaan.*
- 3. Keluarga yang ada di Cepu, Bapak Sumarsono, ibu Riyati dan soulmate forever yang tercinta Lusiana Dewi Kristianti yang senantiasa memberi dorongan serta do'a dan restu sehingga terselesainya penulisan skripsi ini.*
- 4. K 4149 DN, K 2425 BN, K 5561 GN dan K 4736 JN yang selalu mengantarkan pujanku dan kemanapun aku pergi.*
- 5. Almamaterku IAIN Walisongo Semarang yang tercinta.*

KATA PENGANTAR

Bismillahir Rohmannir Rohim

Segala puji bagi Allah Yang Maha Pengasih dan Penyayang, bahwa atas taufik dan hidayah-Nya, maka penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Skripsi yang berjudul **MINAT TERHADAP *PLAY STATION* DAN AGRESIVITAS ANAK. (Studi Terhadap TPQ Al-Muhajirin Perumnas Krapyak Semarang Barat)** ini disusun guna memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar sarjana strata satu (S.1) pada jurusan Tasawuf dan Psikoterapi di Fakultas Ushuluddin Institut Agama Islam Negeri Walisongo Semarang.

Dalam penyusunan skripsi ini penulis banyak mendapatkan bimbingan dan saran-saran dari berbagai pihak, sehingga penyusun skripsi ini dapat terselesaikan. Untuk itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Rektor IAIN Walisongo Semarang Prof. Dr. H. Abdul Jamil, M. A., selaku penanggung jawab penuh terhadap berlangsungnya proses belajar mengajar dilingkungan IAIN Walisongo Semarang
2. Bapak Dr. H Abdul Muhaya, M.A., selaku Dekan Ushuluddin IAIN Walisongo Semarang yang merestui pembahasan skripsi ini.
3. Bapak Prof. Dr. H. Abdullah Hadziq, M.A, selaku dosen pembimbing yang telah bersedia meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk memberikan bimbingan dan pengarahan hingga selesainya penulisan skripsi ini.
4. Bapak H. Muh In'amuzzahidin, M.Ag dan Ibu Fitriati, S.Psi.,M.Si selaku dosen pembimbing selama revisi yang telah mengorbankan pikiran serta waktu untuk memberikan arahan dan bimbingan dalam penyusunan skripsi ini.
5. Para dosen pengajar dilingkungan Ushuluddin IAIN Walisongo Semarang yang telah memberikan berbagai pengetahuan sehingga penulis mampu menyelesaikan penulisan skripsi ini.

6. Bapak H. Ismail Abdullah, BA. selaku ketua TPQ Al-Muhajirin yang telah mengizinkan penulis melakukan penelitian, serta seluruh azatidz atau guru dan santri TPQ Al-Muhajrin terima kasih atas kerja samanya.
7. Kedua orang tuaku yang terkasih Abi Wasiman, Umi Siti, yang merawat dan membesarkanku dengan penuh cinta kasih sayangnya serta mendidik dan mengajarkan tentang arti kehidupan. Kakak Suwarti, yang tanpa sengaja melatihku untuk bersabar dan lebih dewasa menghadapi setiap permasalahan dan juga adikku yang tersayang Siti Marfu'ah yang selalu menghibur dalam suka, sedih dan kepenatanku.
8. Keluarga besar Bapak Marsono, Ibu Riyati, yang telah mengajarkan kepadaku tentang arti perjuangan hidup. Lusiana Dwi Kristiani (saulmite forever) yang membangkitkan tidur panjangku dan selalu mensupport juga membantu dalam menyelesaikan studiku.
9. Bapak H. Sutanto, H. Nurhadi, H. Gegerman, Drs. H. Suyoto, Susantiyo, Saimin, Jali, Budiyono, Slamet, Om Dias yang senantiasa memanjatkan doa untukku demi keberhasilan penulis dalam menyusun skripsi ini.
10. Warga Perumnas Krapyak RW 07, Rekak-rekanku IKARI (Ikatan Remaja Islam) masjid Bitussalam, dan kost Kamar Mimpi Pardhi, Fuat dan Nafi' yang telah memberi motivasi dalam menyelesaikan skripsi dan terima kasih kebersamaan baik suka maupun duka.
11. Pihak-pihak yang ikut membantu terselesainya penyusunan skripsi ini yang tidak mungkin penulis sebutkan satu persatu

Pada akhirnya penulis menyadari bahwa penulis skripsi ini belum mencapai kesempurnaan dalam arti sebenarnya, namun penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis sendiri khususnya dan para pembaca pada umumnya.

Semarang, 2 Pebruari 2009

Penulis

ABSTRAK

Nasoka (4102112). Minat Terhadap *Play station* Dan Agresivitas Anak. (Studi Terhadap Santri TPQ Al-Muhajirin Perumnas Krapyak Semarang Barat). Skripsi. Semarang: Program Strata SI Jurusan Tasawuf Psikoterapi IAIN Walisongo 2008.

Penelitian ini dilakukan bertujuan, 1). Untuk mengetahui seberapa jauh minat anak TPQ Al-Muhajirin terhadap *play station*. 2). Untuk mengetahui tingkat agresivitas santri TPQ Al-Muhajirin. 3). Untuk mengetahui pengaruh *play station* terhadap agresivitas anak. Dan obyek penelitian ini adalah anak atau santri TPQ Al-Muhajirin Perumnas Krapyak Semarang Barat.

Membahas masalah *play station* adalah sangat menarik bagi anak. Hal ini disebabkan karena usia anak-anak adalah merupakan usia masa untuk bermain. Anak dalam kehidupan sehari-hari tidak lepas dari yang namanya bermain, anak bermain sebagai proses perkembangan dan anak sangat membutuhkan sosok ideal yang ditiru untuk kepribadiannya, usia anak merupakan pencarian jati dirinya, yang kemudian dibawa pada usia remaja hingga dewasa. *Play station* dikalangan anak-anak pada masa sekarang sangat tidak asing lagi, bahkan alat ini sangat populer karena gerakan aktornya seperti manusia nyata. Selain itu *play station* menyediakan berbagai jenis permainan yang berupa laga, petualangan, kompetisi, duel yang judul dalam *play station* seperti *Final Fantasy*, *The Sims*, Laga, RTS, *Champion Manager*. Kehadiran *play station* memang dapat menimbulkan apresiasi atau merangsang kreativitas anak, tetapi *play station* juga dapat menimbulkan pengaruh yang negatif, dikarenakan banyak menyajikan atau memberi informasi permainan berbentuk kekerasan, perkelahian, pertarungan. Jika anak setiap hari menyaksikan adegan kekerasan, sedikit atau banyak anak akan terpengaruh dan meniru gerakan di *play station* dan anak akan bersifat agresif verbal seperti gampang marah, sering membantah, senang berkata kotor atau jorok. Bahkan anak akan melakukan agresif fisik seperti memukul, menonjok, menjegal, merusak dan melukai orang lain.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian lapangan (*Field Research*) yang memakai metode observasi dan interview dengan teknik analisis kualitatif. Penelitian ini adalah jenis penelitian populasi. Yaitu semua populasi dijadikan sample dalam penelitian ini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Minat Terhadap *Play Station* Dan Agresivitas Anak, (Studi Terhadap Santri TPQ Al-Muhajirin Perumnas Krapyak Semarang Barat), yaitu anak yang berminat terhadap *play station* hanya sedikit dengan prosentase 20%, sedangkan pengaruh *play station* terhadap agresivitas anak, yaitu bentuk agresif verbal dengan prosentase 66% berupa mengejek, mengumpat, memaki, menghina, mencela atau dengan perkataan kotor.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN MOTTO.....	iv
HALAMAM PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix

BAB I : PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Pokok Masalah.....	5
C. Tujuan Penulisan Skripsi.....	5
D. Manfaat Penelitian.....	6
E. Penegasan Istilah.....	6
F. Tinjauan Pustaka.....	8
G. Metode Penelitian.....	10
H. Sistematika Penulisan Skripsi.....	14

BAB II : TINJAUAN UMUM TENTANG *PLAY STATION* DAN AGRESIVITAS

A. Kajian Umum tentang <i>Play Station</i>	16
1. Pengertian <i>Play Station</i>	16
2. Dampak Permainan <i>Play Station</i>	18
B. Bahasan tentang Agresivitas.....	20
1. Pengertian Agresivitas.....	20
2. Macam-macam Agresivitas.....	22
3. Faktor-faktor Penyebab Agresivitas.....	25

C. Hubungan antara <i>Play Station</i> dan Agresivitas.....	30
---	----

BAB III : GAMBARAN UMUM TENTANG TPQ AL-MUHAJIRIN MINAT DAN TINGKAT AGRESIVITAS SANTRI

A. Kondisi TPQ Al-Muhajirin Perumnas Krapyak.....	32
1. Sejarah TPQ Al-Muhajirin.....	33
2. Pelaksanaan Pembelajaran.....	34
3. Keadaan Guru.....	37
4. Keadaan Santri.....	37
B. Minat <i>Play Station</i> Santri Al-Muhajirin.....	38
C. Tingkat Agresivitas Santri.....	42

BAB IV : ANALISIS TENTANG PENGARUH *PLAY STATION* TERHADAP AGRESIVITAS ANAK

A. Analisis Minat Anak Terhadap <i>Play Station</i>	49
B. Pengaruh <i>Play Station</i> Terhadap Agresivitas Anak.....	51

BAB V : PENUTUP

A. Kesimpulan.....	57
B. Saran-Saran.....	59
C. Penutup.....	61

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP PENULIS

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dunia saat ini tengah dilanda perkembangan dan kemajuan pesat dalam bidang teknologi dan informasi. Bidang ini paling banyak menarik perhatian, karena yang ditunjukkan sangat nyata pengaruhnya pada kehidupan manusia yang terus berkembang sejalan dengan tantangan zaman. Perkembangan ilmu pengetahuan diakui telah banyak memberikan jasa yang sangat besar kepada umat manusia dalam bentuk sumbangan-sumbangan berupa teknologi maju. Juga tidak dapat dipungkiri bahwa ilmu dan teknologi tersebut dapat digunakan alat untuk menjawab tantangan-tantangan alam semakin beragam. Namun demikian harus diingat bahwa nilai-nilai agama tetap diperlukan untuk mencegah ilmu dan teknologi tersebut menjadi bumerang bagi umat manusia.¹

Perkembangan ilmu dan teknologi yang semakin pesat ternyata membawa perubahan dalam segala lapisan kehidupan. Kreativitas manusia semakin berkembang sehingga mendorong diperolehnya temuan-temuan baru dalam teknologi yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana peningkatan kesejahteraan umat manusia. Salah satu produk manusia tersebut adalah *play station* sebagai sarana hiburan, baik beragam jenis permainan maupun teknologi perangkat kerasnya, dimana saat ini telah banyak dinikmati oleh masyarakat. Sebagai media *play station* sangat berpengaruh terhadap pikiran manusia, yang diserap melalui dua panca indera yakni melihat dan mendengar.

Play station telah menjadi ciri-ciri yang terakar dalam kehidupan sehari-hari sebagai anggota masyarakat yang gemar bermain. Jenis permainan ini telah mencapai hasil yang lebih jauh dan sekarang

¹ Rusjdi Hamka dan Rofik, *Islam dan Era Informasi*, (Jakarta: Pustaka Panjimas, 1989), hlm. 4

merupakan sebuah sumber utama kesenangan dan hiburan bagi banyak orang. Bagi orang lain, waktu dihabiskan depan *play station* merupakan diluar keseimbangan dan telah menggantikan pekerjaan, sekolah, teman dan bahkan keluarga.

Fenomena maraknya *play station* juga bisa dilihat dari kebanyakan majalah-majalah atau buku panduan untuk bermain *game*. Isinya selain mengulas *game-game* keluaran terbaru, juga memberi jurus “curang” bagi para *gamer game*. Selain itu, tidak jarang digelar kopentesi antar *gamer* pada sejumlah rental PS *plus sponsor*.²

Permainan *play station* memang memberi kepuasan banyak orang. Interaktif grafisnya yang semakin lama semakin bagus, dan membuat pemainnya sehebat keinginan mereka. Bagi yang senang berfikir, ada *game* yang sejenis RPG (*Role Playing Game*) dan RTS (*Real Time Strategies*), misalnya *Final Fantasy* atau *Age of Empire*. Ada juga *game* jenis manajerial macam *The Sims*, *Sim City 3000*, atau *Tycom*. Bagi yang gemar bola dan ingin menciptakan ‘*the dream team*’ tersedia *Champion Manager*, duel, atau aksil petualangan sampai olah raga. Sebut saja macam *Time Crisis*, *Dead or Alive*, sampai *FIFA 2001* atau *Winning Eleven 2001*.

Apalagi kualitas gambar yang berhasil menciptakan lewat PS 2 alias *play station* sekal 2 lebih dinamis. Namun fantasi keluaran Sony ini nyaris sempurna. *Tekken* adalah *game* yang sama PS generasi terdahulu, hanya di PS 2 grafisnya lebih bagus. Anak-anak yang sudah terbiasa main *game* ini pasti hafal betul bagaimana para jagoan mereka bertarung.³ Kreatifitas manusia dalam memanfaatkan teknologi komunikasi untuk kepentingan hiburan maupun komersial memang luar biasa. Mulai dari pengembangan teknologi dibidang pertelevisian sampai pada penciptaan *video game*, *video witch*, dan lain-lain.

² <http://www.geggle.com.url/Mail-archive.Com/smal.bks.@yahoo.grop.Com//d.o.a;0503s/05/msg00877.html>

³ <http://studio-online.com/index.php?Optron=com-content&task=view&i>

Dikota-kota besar di Indonesia terutama dipusat-pusat perbelanjaan, sering kita jumpai *video arcade* (pergelaran *video game*) yang menawarkan berbagai macam jenis permainan, dan dipenuhi oleh anak-anak dan remaja. Begitu juga dengan *play station*, hanya dengan membayar relatif murah sebesar Rp. 3.000 per jamnya mereka betah menghabiskan waktu berjam-jam terlibat dalam kesenangan bermain *play station*.

Permainan *play station* pada masa sekarang tidak hanya digemari para remaja saja, tetapi anak-anak pun juga banyak yang hobi *play station*. Bagi orang dewasa, *play station* hanya untuk refreking selama seharian penuh bekerja, tetapi *play station* bagi anak hanya untuk hiburan, tidak tahu jenis permainan ini baik atau buruk bagi anak. Bahkan juga banyak anak-anak yang bermain pada malam hari, seharusnya pada malam hari untuk belajar, tetapi untuk bermain, jadi anak-anak belum bisa untuk membagi waktu untuk bermain dan untuk belajar.

Pemandangan seperti ini juga dapat dilihat pada rental PS Pertiga yang berlokasi di Perumnas Krapyak Semarang Barat, yang setiap harinya PS Pertiga yang selalu ramai di datangi anak-anak untuk bermain *play station*, apalagi saat jam pulang sekolah atau hari libur. Bahkan tidak sedikit pula anak yang tidak masuk sekolah karena ingin bermain *play station*.

Disatu sisi kehadiran *video game* memang dapat menumbuhkan apresiasi anak maupun remaja pada teknologi. Pada saat yang sama, permainan ini dapat pula merangsang kreativitas maupun daya reaksi (dengan catatan ia tidak memainkan *game* yang sama berulang-ulang, sehingga tidak mengenal trik permainan).

Dengan adanya permainan *play station* ini anak dapat menjadi ketergantungan, apalagi penggemarnya terlena *video game addict* (kecanduan *video game*). Anak dapat menghabiskan waktu dan uangnya sekaligus untuk menikmati permainan ini.

Pengaruh negatif dari permainan *play station* ini akan sangat terasa, manakala permainannya tidak dapat mengendalikan diri. Pada saat anak mulai terasa bahwa permainan ini bukan sekedar untuk dinikmati dalam waktu senggang sebagai aktifitas rekreasional, maka bencana mulai menghadang.⁴

Permainan kekerasan ini bisa mempengaruhi anak karena memberi informasi bahkan kekerasan (agresif) adalah permainan dalam *video game* atau *play station* yang juga banyak menyajikan bentuk-bentuk kekerasan sebagai suatu permainan yang mengasikkan.⁵ Akibatnya anak meniru adegan tersebut seperti suka memukul, melempar, membanting, menyerang, mencuri, menipu, berkata kotor, berkelahi, merusak barang orang lain.

Anak-anak yang mempunyai tingkah laku seperti diatas, merupakan tingkah laku yang bermasalah. Tingkah laku yang bermasalah mencakup berbagi macam tingkah laku yang sangat banyak ciri-ciri. Tingkah laku itu juga berbeda dalam akibat yang ditimbulkan pada lingkungan. Namun anak tersebut mudah menjadi ejekan temen-temennya dan cenderung menjadi agresif. Sedangkan pada perilaku agresif tadi merupakan tanda-tanda kuat akan tingkah laku *delinkuen* / kenakalan anak dikemudian hari.⁶

Timbulnya sifat kenakalan anak ini banyak terjadi pada anak laki-laki dari pada anak perempuan. Usia permulaan gangguan perilaku antara anak laki-laki dimulai sebelum umur 10 tahun dan rata-rata umur 7 tahun, untuk perempuan berkisar 14-16 tahun.⁷

Kenakalan anak merupakan proses kejiwaan yang penuh gejolak yang harus dilalui untuk mencapai kematangan pola berfikir dan berperilaku pada saat mereka dewasa. Kadang-kadang kenakalan anak

⁴ <http://library-gunadarma.oc.id/files/diskI/9/jbpt/gunadarma-gdl-grey-2005-olfansiuf435.abraksi.phf>

⁵ <http://www.psikologi.com/remaja/1000602.htm-65k>

⁶ F.J. Monks, A.M.P. Knos. Siti Rahayu Haditono, *Psikologi Perkembangan (Pengantar Dalam Berbagai-Bagainya)*, (Yogyakarta: UGM Press, 2002), hlm. 369

⁷ Linda De Clerq, *Tingkah Laku Abnormal*, (Jakarta: PT Gramedia, 1994), hlm. 169

membuat orang tua merasa bingung. Masa *disoignisasi* jiwa anak-anak merupakan masa *transisi* anak-anak menuju masa remaja. Kondisi jiwa tak stabil membuat getaran batin yang tak tenang, kemudian perilaku anak menyimpang dari norma-norma kehidupan.⁸ Melihat keadaan di atas maka penulis mengadakan penelitian mengenai apakah ada **Minat Terhadap *Play Station* Dan Agresivitas Anak. (Studi Terhadap Santri TPQ Al-Muhajirin Perumnas Krpyak Semarang Barat)**.

Dalam hal ini yang dimaksud penulis yaitu diantara 6-12 tahun (masa anak sekolah dasar)⁹

B. Pokok Masalah

Dari latar belakang diatas dalam pembahasan skripsi tentang **“Minat Terhadap *Play Station* Dan Agresivitas Anak” (Studi Terhadap Santri TPQ Al-Muhajirin Perumnas Krpyak Semarang Barat)** yang mana menjadi pokok persoalan adalah sebagai berikut:

1. Seberapa jauh minat anak TPQ Al-Muhajirin terhadap *play station*?
2. Seberapa jauh tingkat agresivitas santri TPQ Al-Muhajirin?
3. Bagaimana pengaruh *play station* terhadap agresivitas anak?

C. Tujuan Penulisan Skripsi

1. Untuk mengetahui seberapa jauh minat anak TPQ Al-Muhajirin terhadap *play station*.
2. Untuk mengetahui tingkat agresivitas santri TPQ Al-Muhajirin.
3. Untuk mengetahui pengaruh *play station* terhadap agresivitas anak.

⁸ Yusak Burhanudin, *Kesehatan Mental*, (Bandung: Pustaka Setia, 1999), hlm. 89

⁹ Kartini Kartono, *Psikologi Anak*, (Bandung: Penerbit Bandar Maju, 1995), hlm. 133

D. Manfaat Penelitian

1. Hasil yang dicapai dari pelaksanaan ini diharapkan dapat bermanfaat bagi psikologi perkembangan anak, khususnya yang berhubungan dengan perilaku agresif yang kaitannya dengan minat anak terhadap *play station*.
2. Memberikan informasi kepada orang tua dan guru yang mendidik anak, tentang *play station* dapat mempengaruhi agresivitas anak.
3. Memberikan informasi bagi peneliti yang ingin mengadakan penelitian sejenis secara lebih intensif. Sebagai suatu karya ilmiah maka hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi bagi perkembangan ilmu pengetahuan baik bagi pribadi pada khususnya, IAIN Walisongo atau masyarakat pada umumnya mengenai pengaruh *play station* terhadap agresivitas anak.

E. Penegasan Istilah

Sebagai tindak lanjut dan penjelasan pengertian di atas, penulis akan mendeskripsikan istilah-istilah yang terdapat dalam judul **“Minat Terhadap Play Station Dan Agresivitas Anak” (Studi Terhadap Santri TPQ Al-Muhajirin Perumnas Krapyak Semarang Barat)**, dengan tujuan mempertegas, memperjelas istilah agar tidak menjadi kesimpangsiuran pemahaman. Penulis berusaha menjelaskan istilah-istilah tersebut secara kongkrit dan operasional:

1. Pengaruh

Daya yang ada atau timbul dari (orang atau benda) yang ikut membentuk watak. Kepercayaan atau perbuatan seseorang.¹⁰ Adapun yang dimaksud istilah tersebut dalam judul skripsi ini adanya daya yang timbul antara minat terhadap *play station* dan agresivitas anak, studi terhadap santri TPQ Al-Muhajirin Perumnas Krapyak Semarang Barat.

¹⁰ Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1989), hlm. 664

2. *Play station*

Adalah konsol permainan grafis dari era 32-bit. Pertama kali di produksi oleh Sony sekitar tahun 1990. *Play station* diluncurkan perdana di Jepang pada 3 Desember 1994.¹¹

3. Agresi

Seseorang yang membahayakan, menyakiti, atau melukai orang lain. Beberapa peneliti menetapkan bahwa perilaku agresif mengandung maksud (*intention*) untuk melukai orang lain.¹²

4. Agresif

Bersifat atau bernafsu menyerang, cenderung (ingin) menyerang kepada sesuatu yang dipandang sebagai hal atau situasi yang mengecewakan, menghalangi atau menghambat.¹³

5. Agresivitas

Secara bahasa adalah sifatnya menyerang.¹⁴ Kecenderungan yang dibiasakan untuk memamerkan permusuhan.¹⁵ Agresi berfungsi sebagai suatu motif untuk melakukan respons berupa perlakuan kasar, penghinaan dan frustrasi.¹⁶ Agresivitas disini bukan berarti menyakiti secara fisik saja tetapi juga menyakiti dengan menggunakan kata-kata, misalnya mengumpat, memaki, dan membentak.

6. Anak

Yang dimaksud dengan anak disini adalah umur 6-12 tahun atau masa anak sekolah berakhir dengan tamat dari SD.¹⁷

¹¹ <http://id.wikipedia.org/wiki/PlayStation>.

¹² Linda De Clerq, *op. cit*, hlm. 171

¹³ Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1999), hlm. 120

¹⁴ W.J.S. Poerwodarminta, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1986), hlm.19

¹⁵ JP. Chaplin, *Kamus Lengkap Psikologi*, Penerjemah Kartni Kartono, (Jakarta: PT Raja Grasindo Persada, 2001), hlm. 17

¹⁶ DR. Kartini Kartono dan Dali Gulo, *Kamus Psikologi*, (Bandung: CV Pioner Jaya, 1987), hlm.13

¹⁷ Agus Sujanto, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 1996), hlm. 1

7. Santri

Kata santi mempunyai arti orang yang mendalami agama Islam, orang yang beribadah dengan sungguh-sungguh.¹⁸ Adapun maksud santri disini adalah anak yang belajar agama di TPQ Al-Muhajirin Perumnas Krapyak Semarang Barat.

F. Tinjauan Pustaka

Penelitian terdahulu mengenai agresivitas sudah banyak dilakukan. Diantara penelitian dan buku-buku yang membahas tentang berhubungan dengan agresivitas adalah sebagai berikut:

Dalam buku karya PROF. DR. Abdul ‘Azis El-Quussy yang berjudul *Ilmu Jiwa*, membicarakan masalah permainan. Kenyataan ini sebagaimana terlihat masuk dalam kesedihan yang wajar. Maka si anak menurut fitrohnya, sejak kecil cenderung untuk bermain. Kecenderungan untuk bermain adalah umum pada semua manusia. Disamping itu keadaan permainan itu juga terlihat pada anak-anak.

Di dalam buku *Psikologi Perkembangan*, cetakan pertama sampai ke empat DRS. Zulkifli yang membahas, permainan merupakan gejala umum, baik didunia hewan maupun dikalangan masyarakat, seperti lingkungan anak-anak, pemuda dan orang dewasa. Permainan merupakan kesibukan yang dipilih sendiri tanpa ada unsur paksaan, tanpa didesak oleh rasa tanggung jawab. Permainan tidak mempunyai tujuan tertentu. Tujuan permainan terletak dalam permainan itu sendiri dan dapat dicapai pada waktu bermain. Anak-anak suka bermain karena didalam permainan diri mereka terdapat dorongan batin dan dorongan mengembangkan diri.

Menurut Imam Musbikin dalam buku *Rahasia Puasa*, dalam setiap diri manusia tersapat naluri berupa dorongan-dorongan / impuls-impuls agresivitas. Dan itu bentuknya bermacam-macam, seperti agresif dalam arti emisional, contohnya mengeluarkan kata-kata kotor, kasar, tidak

¹⁸ Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2005), hlm. 997

senonoh dan menyakiti hati (*verbal abuse*). Ada juga bentuk agresivitas manusia, misalnya agresif dalam pengertian sosial. Misal dalam mencari kekayaan didunia, dia tidak lagi menghiraukan mana yang halal dan haram. Begitu serakahnya sehingga hak orang yang lain pun diambilnya.

Drs. Dewa Ketut Sukardi dalam bukunya *Bimbingan Perkembangan Jiwa Anak*. Anak yang agresif selalu memiliki kecenderungan untuk menguasai segala keadaan. Ia akan selalu ingin menang sendiri. Ia selalu bertindak dengan berbagai cara untuk memperoleh kekuasaan segala kekuasaan, misalnya dengan cara berteriak-teriak, memukul, menendang, anak agresif ini selalu membuat keributan yang menggemparkan rumah tangga dan tetangga-tetangga maka orang akan lebih cepat menuruti segala keinginan dan kehendak walaupun keinginan dan kehendaknya itu tidak sepatutnya diterima oleh seseorang anak seusia anak tersebut. Dengan berhasilnya memeras orang tua untuk memenuhi keinginan ini maka pada kesempatan anak itu akan menggunakan cara yang serupa untuk memenuhi kehendaknya.

Seseorang anak yang mempunyai “Dwi potensi” yaitu bisa menjadi baik dan buruk. Baik buruknya anak itu sangat berkaitan erat dengan pembinaan atau pola asuh orang tua, pendidikan agama dan sosial. Sebaiknya anak yang baik akan melahirkan anak yang baik dan agamis. Sebaiknya anak yang tanpa pendidikan agama akan terbina menjadi anak atau manusia yang hidup tanpa norma-norma agama berarti hidup tanpa aturan-aturan yang diberikan oleh Allah penciptanya kepada manusia.

Namun dari penelitian itu belum ada yang spesifik membahas tentang **“Minat Terhadap Play Station Dan Agresivitas Anak” Studi Terhadap Santri TPQ Al-Muhajirin Perumnas Krapyak Semarang Barat**”. Oleh karena itu penulis mengadakan penelitian yang berkaitan dengan hal tersebut.

G. Metode Penelitian

a. Jenis Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian jenis lapangan (*field research*) yaitu dengan terjun langsung ke lapangan guna mengadakan penelitian terhadap obyek yang berkaitan dengan obyek yang dibahas.¹⁹ Dalam hal ini adalah dengan melakukan penelitian di Perumnas Krapyak Semarang Barat.

b. Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian adalah kualitatif (*kualitatif research*) yaitu jenis penelitian yang menghasilkan penemuan-penemuan yang tidak dapat dicapai dengan menggunakan prosedur-prosedur statistic atau dengan cara lain dari kuantitatif (pengukuran).²⁰ Penelitian ini menunjukkan tentang kehidupan masyarakat, sejarah tingkah laku manusia dan fungsionalisasi, tetapi analisisnya menggunakan data kualitatif.

c. Sumber Data

1. Data Primer

Data yang diperoleh langsung dari subjek penelitian.²¹ Data primer dalam penelitian ini adalah anak atau santri TPQ Al-Muhajirin Perumnas Krapyak Semarang Barat.

2. Data Sekunder

Adalah data yang diperoleh lewat pihak lain, tidak langsung diperoleh peneliti dari subjek penelitian.²² Metode ini digunakan untuk mencari data-data yang bersangkutan dengan teori yang

¹⁹ Kuncaraningrat, *Metodologi Penelitian Masyarakat*, (Jakarta: PT Gramedia Utama, 1983), hlm. 129

²⁰ Anselm Strauss dan Juliet Corbin, *Dasar-dasar Penelitian Kualitatif* (Surabaya: Offset, cet I, 1997), hlm.11

²¹ Saifuddin Azwar, MA, *Metode Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 1998), hlm.

²² *Ibid.*, hlm. 91

dikemukakan oleh para ahli untuk mendukung dalam penulisan atau sebagai landasan teori ilmiah.

Data sekunder di dapatkan dari pengurus TPQ, tetangga, teman, guru TPQ Al-Muhajirin Perumnas Krapyak Semarang Barat.

d. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan suatu hal yang sangat penting, karena dari pengumpulan data dapat diketahui dan dapat didapatkan data-data yang berhubungan dengan permasalahan yang diteliti.

Adapun metode-metode yang menggunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Metode Observasi

Metode observasi yaitu penelitian yang dilakukan dengan cara pengamatan, yakni mengamati gejala yang diteliti. Dalam hal ini panca indera manusia (penglihatan dan pendengaran) diperlukan untuk menangkap gejala yang diamati.²³ Metode ini digunakan untuk mengadakan pengamatan secara langsung situasi dan kondisi santri TPQ Al-Muhajirin Perumnas Krapyak Semarang Barat.

2. Metode Interview

Metode interview adalah metode pengumpulan data dengan jalan tanya jawab yang dikerjakan dengan sistematis dan berdasarkan tujuan penelitian.²⁴ Tanya jawab guna penelitian pengalaman, perasaan, motif, serta motivasinya. Interview sebagai suatu proses tanya jawab lisan, dalam mana dua orang atau lebih berhadap-hadapan secara fisik, yang satu dapat melihat muka yang lain dan mendengarkan suaranya dengan telinganya sendiri

²³ Dr. Adi Rianto, *Metodologi Penelitian Sosial dan Hukum*, (Jakarta: Granit, 2004), hlm. 70

²⁴ Prof. Drs. Sutrisno Hadi, *Metodologi Research, Jilid II*, (Yogyakarta: Andi Offset, 2004), hlm. 218

Interview yang digunakan dalam penelitian ini adalah interview tidak terstruktur atau bebas terpimpin yaitu dengan cara membuat pedoman interview yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang menghendaki jawaban yang luas. Seandainya dianggap masih kurang, maka pertanyaan dapat dikembangkan pada saat interview berlangsung. Jadi interview disini tergantung pada tujuan penelitian.

Alasan digunakan interview adalah:

- Dapat dengan cepat memperoleh informasi yang akan dibutuhkan dan menyakinkan terhadap responden dalam menafsirkan pertanyaan yang benar.
- Informasi yang diterima dari responden dapat segera diperiksa kesahihannya pada saat itu juga. Dan yang menjadi pihak interview dalam penelitian ini adalah orang tua santri, guru TPQ Al-Muhajirin Perumnas Krapyak Semarang Barat.

3. Populasi dan Sampel

Menurut Suharsimi Arikunto, populasi adalah keseluruhan subyek penelitian.²⁵ Dalam penelitian yang menjadi populasi adalah seluruh anak atau santri di TPQ Al-Muhajirin Perumnas Krapyak Semarang Barat. Berdasarkan data absen santri tahun 2008 sebanyak 50 orang.

Sampel adalah sebagian atau dari populasi yang diteliti.²⁶ Karena dalam penelitian kualitatif ini maka peneliti dapat menentukan beberapa jumlah anak yang dapat memberikan informasi. Dalam menentukan sampel Suharsimi Arikunto memberikan petunjuk “Apabila subjek kurang dari 100, lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi, selanjutnya jika jumlah subjeknya besar dapat diambil

²⁵ Prof. Dr. Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1998), hlm. 108

²⁶ *Ibid.*, hlm. 109

antara 10-15%, atau 20-25% atau lebih”.²⁷ Maka dalam hal ini peneliti mengambil subjek keseluruhan, karena subjek kurang dari 100, sehingga penelitian ini adalah penelitian populasi.

e. Metode Analisis Data

1. Analisis Kualitatif

Analisis data merupakan suatu langkah yang sangat penting dalam penelitian. Penelitian harus memastikan pola analisis mana yang akan digunakan, apakah analisis statistik atau analisis non statistik. Penelitian ini tergantung pada jenis data yang digunakan.²⁸

Analisis merupakan faktor penting dalam penelitian. Maksud analisis adalah proses menghubungkan, memisah dan mengelompokkan antara faktor yang satu dengan fakta yang lain, sehingga dapat ditarik kesimpulan sebagai akhir pembahasan.

Adapun data penelitian yang akan digunakan adalah menggunakan data analisis kualitatif, yaitu data yang berupa informasi, uraian dalam bentuk bahasa, kejelasan suatu kebenaran atau sebaliknya, sehingga merupakan gambaran baru menguatkan suatu gambaran yang sudah ada dan sebaliknya. Jadi bentuk penelitian ini berupa penjelasan-penjelasan bukan angka-angka statistik atau bentuk angka lainnya.²⁹

2. Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif adalah analisis yang penyajian laporan penulisan menggunakan analisis deskriptif kualitatif. Dengan tujuan utama membuat gambaran atau deskripsi tentang suatu keadaan

²⁷ *Ibid.*, hlm. 112

²⁸ Sumardi Suryabrata, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 1995), hlm. 85

²⁹ P. Joko Subagio, SH., *Metodologi Penelitian dalam Teori dan Praktek*. (Jakarta: Rineka Cipta, 1991), hlm.106

secara objektif.³⁰ Metode analisa yang berusaha mendeskripsikan suatu gejala, peristiwa, kejadian yang terjadi, gambaran atau lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antara fenomena peristiwa maupun kejadian-kejadian dilapangan seperti apa adanya.

H. Sistematika Penulisan Skripsi

Untuk mempermudah memperoleh gambaran tentang skripsi secara keseluruhan, penulis sajikan sistematika penulisan skripsi.

BAB I Merupakan pendahuluan dari skripsi ini yang memuat latar belakang masalah yang membahas minat terhadap *play station* dan agresivitas anak, pokok masalah yang membahas minat anak terhadap *play station*, tingkat agresif anak akibat *play station* dan pengaruh dari *play station*, tujuan penulisan skripsi, manfaat penelitian, penegasan istilah, tinjauan pustaka, metode penelitian dan sistematika penulisan skripsi. Dengan memahami bab ini, maka akan mencegah adanya kesalahpahaman atau kekeliruan dalam pembahasan selanjutnya.

BAB II Konsep dasar tentang minat *play station* dan agresivitas anak. Dalam penelitian merupakan landasan dari permasalahan yang dikaji, oleh karena itu dibahas tentang *play station* dan agresivitas anak dan permasalahan, mengkajian tentang *play station* yang meliputi, pengertian *play station* dan dampak akibat *play station*. Serta membahas tentang agresivitas yang meliputi, pengertian agresivitas, macam-macam agresivitas, faktor-faktor yang dapat agresivitas anak. Kemudian membahas hubungan antara *play station* dan agresivitas.

BAB III Merupakan tentang hasil dan data laporan penelitian yang meliputi gambaran umum TPQ Al Muhajirin Perumnas Krapyak

³⁰ Dr. Soekidjo Natoatmodjo, *Metode Penelitian Kesehatan*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2005), hlm.138

Semarang Barat. Yang meliputi sejarah TPQ Al-Muhajirin, pelaksanaan pembelajaran, keadaan guru dan keadaan santri. Kemudian hasil minat santri terhadap *play station* dan tingkat agresivitas santri TPQ Al Muhajirin beserta penyajian hasil observasinya.

BAB IV Berisi analisa yang akan menjawab pokok permasalahan di atas. Setelah ditemukanya dan data terkumpul dari data tersebut, akan dipahami seberapa minat anak terhadap *play station*, tingkat agresivitas anak dan pengaruh *play station* terhadap agresivitas anak. Selanjutnya penulis berupaya untuk menganalisa dan mengelolanya sesuai dengan metode yang telah ditentukan sehingga menghasilkan kesimpulan dan akan diikuti bab selanjutnya.

BAB V Bab ini merupakan penutup yang menandakan akhir dari keseluruhan proses penelitian yang berisi kesimpulan (menerangkan hasil penelitian), yang mengenai minat anak terhadap *play station*, tingkat agresivitas dan pengaruh *play station* terhadap agresivitas, kemudian diikuti saran-saran dari penulis yang terkait dengan pembahasan serta kata penutup sebagai akhir kata dan mengkhiri proses penelitian ini.

BAB II

TINJAUAN UMUM

TENTANG *PLAY STATION* DAN AGRESIVITAS

A. Kajian tentang *Play Station*

1. Pengertian *Play Station*

Kata “*game*” tidak terlepas dari pengertian permainan. Kita mengenal permainan sejak usia balita sampai saat ini. Seiring dengan perkembangan jaman khususnya dalam bidang informasi mengakibatkan jenis permainan semakin perkembangan puncaknya dapat kita lihat saat ini telah berkembang permainan menggunakan alat-alat elektronika seperti *game boy*, *play station*, *computer*, bahkan alat komunikasi seperti *handpone*. Sifat permainan adalah sebagai alat penghibur, tetapi jika terlalu serius dan semakin lama kita memainkan permainan tersebut maka berdampak negatif bagi diri kita pribadi.¹

Play station pertama kali diproduksi oleh Sonny sekitar tahun 1990. Diluncurkan perdana di Jepang pada 3 Desember 1994. Permainan menjadi sangat terkenal sehingga membentuk “*Generasi Play Station*”. Dari sekian banyak *game play station* beberapa yang terkenal adalah: Tomb Raider, Final Fantasy, Resident Guil, Tekken, Winning Eleven, Ridge Recer, Wip Eout, Gran Turismo, Gras Bondicoot, Spyro, dan Seri Metal Gear Solit.²

Saat ini, cukup banyak jenis *play station* yang justru mengagungkan kekerasan, dan mengajak anak-anak untuk menikmati kekerasan lewat ke ikut sertaan aktif sebagai pengendali permainan. Dalam *video game*, nilai yang tinggi justru diperoleh lewat sikap yang agresif dan penggunaan kekerasan secara sistimatis. Dengan cara ini, pemain *video game* merasa bahwa kekerasan memperoleh ganjaran

¹ <http://www.library.gunadarma.ac.id./files/diskI/9/jbptgunadarma-gdl-grey-2005-alvonsisiusf-435-abtaksi.pdf>

² <http://www.sejarah.playstation.co.id>

(*reward*) dan kekerasan yang lebih tinggi akan memperoleh imbalan yang lebih tinggi pula.

Hobi adalah kegemaran, kesenangan yang istimewa pada waktu senggang, bukan pekerjaan utama.³ Bermain adalah suatu aktivitas yang dilakukan anak-anak karena mereka menikmatinya sendiri, sedangkan Broson (1990) mengatakan bermain mungkin salah satu ekspresi terbesar dan salah satu sumber energi terbesar untuk belajar dan menciptakan.

Game adalah permainan.⁴ Kata *video game* berasal dari kata *video* dan *game*. *Video* adalah gambar (visual) dengan bantuan elektronika, Menurut Maffin (2004) *video game* adalah permainan adalah permainan yang dimainkan melawan komputer. Sedangkan *game media display* sebagai media *visual* dan *cansale* sebagai tempat atau media penerjemahan dari kaset atau *compact disc (cd)*

Disadari atau tidak, *play station* mengubah kehidupan manusia moderen dalam kehidupan sehari-hari, termasuk bagaimana menghibur dirinya sendiri. *Play station* juga telah mengubah cara belajar, misal dengan *game* anak akan betah didalam rumah dan tidak perlu jauh-jauh mencari teman.⁵ *Game play station* kian dinikmati di setiap kota kesempurnaan teknologi grafis menjadikan daya pikatnya. Memacu adrenalin para pemainnya. Suara tembakan, ledakan dan raungan pesawat, bagi para pemain, itulah musik yang mengiringi tarian jari-jari mereka diatas *keyboard* atau *stic* dan pandangan mata mereka didepan layar televisi. Tiap beberapa saat muncul teriakan bersama. Nadanya sesuatu terbelah dua, ada yang puas, ada pula yang gemas, dan jengkel.

Kecenderungan anak-anak bermain *play station* merupakan hal wajar di era globalisasi saat ini. Dikarenakan banyaknya rental *play*

³ Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *op.cit.*, hlm. 311

⁴ John M. Echols dan Hassan Shadily, *kamus Inggris Indonesia* (Jakarta, PT Gramedia, 2000), hlm. 263

⁵ [www.pikiranrakyat.com/cetak/2006/2b/cakrawala/utama al.htm](http://www.pikiranrakyat.com/cetak/2006/2b/cakrawala/utama%20al.htm).22k

station dilingkungan sekitar tempat tinggal mereka. *Play station* itu sendiri punya dampak positif untuk mengasah kecerdasan berfikir anak. Namun kalau itu sesuai dengan proporsinya.

Pengguna *play station* yang melewati batas akan cenderung asosial dan individualis. Enggan bergaul dengan sekelilingnya. Mereka bahkan akan lebih egois karena terlalu hobi dengan dunia sendiri. Yang paling dikhawatirkan mereka melakukan tindakan yang negatif seperti menggunakan uang sekolah atau bahkan tindakan kriminal lainnya.⁶

2. Dampak *Play Station*

Masa anak yang penuh gejolak emosi sangat sulit diseimbangkan oleh individu sendiri. Karena anak sering menghadapi masalah dan ketidakmampuan dalam memecahkan masalah cenderung-cenderung mendorong anak untuk melakukan tekanan-tekanan yang menyimpang dan negatif.

Agresif muncul apabila ada tantangan atau halangan yang mengakibatkan gangguan pada keinginan-keinginannya. Anak yang tidak mendapatkan penghargaan dan tidak diterima dengan baik di rumah akan melakukan kompensasi, umumnya bersifat negatif. Dengan kebutuhan itu anak mencari kepopuleran dengan melakukan tindakan agresif di luar rumah.⁷

Mari bersama-sama melihat sejauh mana dampak negatif *play station* yang bisa menjadi candu bagi anak-anak. Dampak disini tidak bersifat sementara, namun dapat bersifat jangka panjang. Dalam jangka panjang, salah satu dampaknya adalah banyaknya waktu yang sedikit banyak berpengaruh pada perkembangan aspek pendidikan, kesehatan, keadaan fisik anak, dan kehidupan sosial anak.

⁶ www.harian-global.com/news.php?item.6673.32

⁷ <http://digilib.hb.oc.id/gdl/php?mad=brase&ap&+jiblum>.

a. Aspek Pendidikan

Hal ini setidaknya berakibat pada proses belajar akademis. Suasana kelas seolah-olah merupakan penjara bagi jiwanya. Tubuhnya ada di kelas tetapi pikirannya, rasa penasaran dan keinginan ada di *play station*. Seperti belajar, tetapi pikirannya sibuk mengolah banyang-banyang *game* mendebarakan. Kadangkala anak juga malas belajar atau sering membolos sekolah hanya untuk bermain *play station*.

b. Aspek Kesehatan

Dari sisi kesehatan, pengaruh *play station* bagi anak-anak jelas banyak sekali dampaknya. Untuk menghabiskan waktu bermain game. Anak yang kecanduan ini tidak hanya membutuhkan waktu yang sedikit. Penelitian Griffiths pada anak usia awal belasan tahun menunjukkan hampir sepertiga waktu digunakan anak untuk bermain *play station* setiap hari. Yang lebih mengkhawatirkan, sekitar 7%-nya bermain paling sedikit selama 30 jam per minggu. Selama itu anak hanya duduk sehingga dampak pada sendi-sendi tulangnya. Seperti di kemukakan Rab A.B., di London terdapat fenomena “Repetitive Strain Injury” (RSI) yang melanda anak berusia tujuh tahun. Penyakit ini semacam nyeri sendi yang menyerang anak-anak pencandu *play station*. Jika tidak ditangani secara serius dampak yang terparah adalah menyebabkan kecacatan pada anak. Hal semacam ini yang seharusnya patut kita perhatikan.

c. Aspek Psikologis

Berjam-jam duduk untuk bermain-main *play station* berdampak juga pada keadaan psikis anak. Anak berperilaku pasif atau sebaliknya anak akan bertindak sangat aktif atau agresif. Perilaku pasif yang biasa muncul adalah anak jadi apatis dengan lingkungan sekitar, kehidupan sosialisasi anak agak sedikit terganggu karena anak jauh lebih senang bermain dengan *game-gamenya* dari pada bergaul dengan teman-temennya. *Play station* juga dapat

menyebabkan anak dapat berperilaku aktif bahkan bisa agresif. Hal ini kemungkinan disebabkan oleh *game-game* yang dewasa ini banyak menghadirkan adegan kekerasan, gambar yang bergerak cepat, ancaman yang setiap detik selalu bertambah besar, serta dorongan untuk membunuh secepat-cepatnya. Anak mengembangkan naluri membunuh yang impulsif, sadis dan ngawur, tambah Fauzul Adhim. Sangat mengerikan sekali jika tidak ada kontrol dari orang tua untuk menyingkapi hal tersebut.⁸

B. Bahasan tentang Agresivitas

1. Pengertian Agresivitas

Agresivitas secara bahasa adalah bersifat menyerang,⁹ kecenderungan yang membiasakan untuk sikap permusuhan pada diri manusia, agresi ini dapat dilihat dalam bentuk menyerang dan menghancurkan atau merusak.¹⁰ Agresivitas disini bisa didefinisikan sebagai segala tindakan yang bertujuan menyakiti atau melukai orang,¹¹ maksudnya melukai orang lain (secara fisik atau verbal) atau merusak harta benda.¹²

Banyak tokoh yang memberikan definisi, baik yang berorientasi ilmiah maupun arti sehari-hari. Pada pengertian sehari-hari, agresif merupakan stimulus berbahaya kepada orang lain. Definisi yang diungkapkan oleh Buss ini dipengaruhi oleh behavioristik sehingga mendefinisikan agresif secara diskriptif tanpa menggunakan unsur subjektif seperti niat. Menurut Buss, niat ini sulit diukur secara objektif sehingga para agresor sering tidak menunjukkan mereka yang

⁸ <http://pepak.sabda.org/pustaka/071369>

⁹ Kurt Singer, *Membina Hasil Belajar di Sekolah*, (Bandung: CV Remaja Karya, 1987), hlm. 148

¹⁰ W. J. S. Poerwadarminta, *op. cit.*, hlm. 19

¹¹ Soetarlina Sukardji, *Polah Asuh, Perilaku Agresif Orang Tua, dan Kegemaran Menonton Film Kekerasan Sebagai Prediktor Perilaku Agresif*, (Yogyakarta: Jurnal Psikologi UGM Tahun XXI Nomer 1, Juni 1994), hlm.1

¹² Rita L. Atkinson, *Pengantar Psikologi*, (Jakarta: Erlangga, 1999), Edisi kedelapan, Jilid 2, hlm. 58

sebenarnya ketika mereka menyerang seseorang, bahkan sering kali mereka tidak dapat mengatakan apa sebenarnya mereka inginkan.¹³

Patteson dan Tedeschi memiliki pendapat lain, agresif merupakan usaha kasar dengan paksaan yang bertujuan untuk mempengaruhi perilaku orang lain dan menghentikan kegiatan orang lain yang mengganggu. Artinya seseorang melakukan perilaku agresif karena memiliki tujuan, dengan kata lain seseorang melakukan perilaku agresif secara sadar dengan tujuan untuk melindungi orang lain dan melindungi dirinya sendiri.¹⁴

Dallard dan Miller mengemukakan bahwa agresif merupakan suatu tindakan yang hasilnya adalah kesakitan pada organisme atau pengganti organisme.¹⁵ Pendapat hampir sama juga dikemukakan oleh Robet Baron, menyatakan bahwa agresif adalah tingkah laku individu yang ditujukan untuk melukai atau mencelakakan individu lain yang tidak menginginkan datangnya tingkah laku.¹⁶ Elliot Aroson mengajukan definisi agresif adalah tingkah laku yang dijalankan individu dengan maksud melukai atau mencelakakan individu lain dengan ataupun tanpa tujuan tertentu.

Sementara itu, Moore dan Fine mendefinisikan agresif sebagai tingkah laku kekerasan fisik ataupun secara verbal terhadap individu lain atau terhadap objek-objek.¹⁷ Murray mengatakan bahwa agresif adalah kebutuhan untuk menyerang, memperkosa atau melukai orang lain untuk meremehkan, merugikan, mengganggu, membahayakan, merusak, menjahati, mengejek, mencemooh atau menuduh secara tidak sehat, menghukum berat atau melakukan tindakan sadis lainnya.¹⁸

¹³ Berkowitz Leonard, *Emotional Behavior*, Jakarta, CV Teruna Gravica, 2003, hlm. 6

¹⁴ *Ibid.*, hlm. 10-11

¹⁵ *Ibid.*, hlm. 13

¹⁶ R. Robert. Baron, *Human Agresion*. (New York: Plenum Press, 1977), hlm.7

¹⁷ Koesworo, *Agresi Manusia*, (Bandung: PT Eresco, 1988), hlm. 5

¹⁸ JP. Chaplin, *Kamus Lengkap Psikologi*, Penerjemah Kartini Kartono, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2002), hlm.15

2. Macam-macam Agresivitas

Pengertian agresif akan lebih jelas bila selain mengungkapkan definisi agresif juga membahas tipe-tipe atau macam-macam agresif yang diajukan oleh beberapa tokoh. Perilaku agresif menurut Berkowitz, agresi dibagi menjadi dua tipe yaitu:

- a. Agresif instrumental (*instrumental aggression*) yaitu agresif yang dilakukan oleh organisme atau individu sebagai alat untuk mencapai tujuan tertentu.
- b. Agresif benci (*hostile aggression*) yaitu yang dilakukan semata-mata sebagai pelampiasan keinginan untuk menimbulkan efek kerusakan, kesakitan pada sasaran atau korban.¹⁹

Perilaku agresif menurut Buss mengelompokkan dalam delapan (8) macam :

- a. Agresif fisik aktif langsung yaitu tindakan agresi fisik yang dilakukan individu atau kelompok dengan cara berhadapan secara langsung dengan individu atau kelompok lain menjadi targetnya dan terjadi kontak fisik secara langsung, seperti memukul, mendorong, menembak.
- b. Agresif fisik pasif langsung yaitu tindakan agresi fisik yang dilakukan oleh individu. Kelompok dengan cara berhadapan dengan individu. Kelompok lain yang menjadi targetnya. Namun tidak terjadi kontak fisik secara langsung, seperti demonstrasi, aksi mogok dan aksi diam.
- c. Agresi fisik aktif tidak langsung yaitu tindakan agresi fisik yang dilakukan oleh individu atau kelompok lain dengan cara tidak berhadapan secara langsung secara langsung dengan individu. Kelompok lain yang menjadi targetnya, seperti merusak harta korban, membakar rumah dan menyewa tukang pukul.

¹⁹ Koesworo, *op. cit.*, hlm.5

- d. Agresi fisik pasif tidak langsung yaitu tindakan agresi fisik yang dilakukan oleh individu / kelompok lain dengan cara tidak berhadapan dengan individu atau kelompok lain yang menjadi targetnya dan tidak terjadi kontak fisik secara langsung seperti tidak peduli, apatis, masa bodoh.
- e. Agresi verbal aktif langsung yaitu tindakan agresi verbal yang dilakukan oleh individu atau kelompok atau dengan secara langsung dengan individu atau kelompok lain seperti menghina, memaki, marah dan mengumpat.
- f. Agresi verbal pasif langsung yaitu tindakan agresi verbal yang dilakukan individu atau kelompok dengan cara berhadapan dengan individu atau kelompok lain namun tidak terjadi kontak verbal langsung, seperti menolak bicara dan bungkam.
- g. Agresi verbal aktif langsung yaitu tindakan agresi verbal yang dilakukan oleh individu atau kelompok dengan cara tidak berhadapan secara langsung terhadap individu atau kelompok lain yang menjadi targetnya, seperti menyebar fitnah dan mengadu domba.
- h. Agresi verbal pasif langsung yaitu tindakan agresi verbal yang dilakukan oleh individu atau kelompok dengan cara tidak berhadapan dengan individu atau kelompok lain yang menjadi targetnya dan tidak terjadi kontak verbal secara langsung seperti langsung seperti tidak memberi dukungan dan tidak menggunakan hak suara.²⁰

²⁰ Tri Dayakisni Hudaniyah, *Psikologi Sosial*, (Malang: Universitas Muhammadiyah, 2003), hlm. 214

Sementara itu Medinus dan Jhonson mengelompokkan agresi dalam empat kategori yaitu:

- a. Menyerang fisik yang termasuk di dalamnya adalah mendorong, meludai, menendang, menggigit, meninju, memarahi dan merampas.
- b. Menyerang suatu objek yang dimaksud adalah menyerang benda mati atau binatang.
- c. Secara verbal atau simbolis, yang termasuk di dalamnya adalah mengancam secara verbal, memburuk-burukan orang lain, sikap mengacau dan menurut.
- d. Pelanggaran terhadap hak milik atau menyerang orang lain.²¹

Pembagian agresi lebih lengkap diajukan oleh Kenneth Moyer yang merinci agresif ke dalam tujuh tipe agresi sebagai berikut :

- a. Agresi predatori, yaitu agresi yang dibangkitkan oleh pada organisme atau *species* hewan yang menjadikan hewan dari *species* lain sebagai mangsanya.
- b. Agresi antar jantan, yaitu agresi yang secara tipikal dibangkitkan oleh kehadiran sesama jantan dalam suatu *species*.
- c. Agresi ketakutan, yaitu agresi yang dibangkitkan oleh tertutupnya kesempatan untuk menghindar dari rasa ancaman.
- d. Agresi tersinggung, yaitu agresi yang dibangkitkan oleh perasaan tersinggung atau kemarahan: respon menyerang muncul terhadap stimulus yang luas (tanpa memilih sasaran) baik berupa obyek-obyek hidup maupun obyek-obyek mati.
- e. Agresi pertahanan, yaitu agresi yang dilakukan oleh organisme dalam rangka mempertahankan daerah kekuasaannya dari ancaman atau gangguan anggota *species*-nya sendiri. Agresi pertahanan ini disebut juga agresi territorial.

²¹ *Ibid.* hlm. 214

- f. Agresi maternal, yaitu agresi yang spesifik pada *species* atau organisme betina (induk) yang dilakukan dalam upaya melindungi anak-anaknya dari berbagai macam ancaman.
- g. Agresi instrumental, yaitu agresi yang dipelajari, diperkuat (*reinforced*) dan dilakukan mencapai tujuan-tujuan tertentu.²²

Menurut Koeswara agresi dibagi menjadi dua:

- a. Berdasarkan kualitas pelakunya, dibedakan kedalam agresi individual dan agresi kolektif.
- b. Berdasarkan normalitas pelakunya, dibedakan kedalam agresi normal dan agresi patologis.²³

3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Agresivitas

Memang benar sebagian anak dilahirkan lebih agresif dari yang lain, tetapi lingkungan juga berperan penting dalam membentuk atau mencegah perilaku kasar. Berikut beberapa penyebab munculnya perilaku agresif.

a. Korban kekerasan

Sebagian anak-anak yang terlalu agresif pernah menjadi korban perilaku agresif. Orang tua, saudara, teman, atau pengasuh yang melakukan tindakan kekerasan bisa membuat anak meniru perbuatan tersebut. Anak yang menjadi korban kemudian menjadi temenya sebagai korbannya.

b. Televisi dan *Video Game*

Melihat perilaku agresif di televisi juga mendorong anak menjadi agrsif. Kadang-kadang acara anak-anak mengandung tindak kekerasan seperti acara orang dewasa. Bahkan film kartun

²² Koesworo, *op. cit.*, hlm. 6

²³ *Ibid.*, hlm. 7

pun bisa memberi contoh perilaku agresif. *Video game* juga sering kali mengajarkan kekerasan dan tak sesuai untuk anak.²⁴

c. Sabotase Antar Orang tua

Sumber perilaku agresif yang juga penting adalah sikap orang tua yang tidak harmonis. Jika salah satu orang tua memihak kepada anak yang menentang orang tua lainnya, ini akan membangkitkan sikap manipulatif dan agresif pada anak karena anak lebih berkuasa dari orang tua yang ditentangnya itu. Mereka pun belajar tidak menghargai orang tua karena orang tua yang satu tidak menghargai yang lain. Biasanya tantangan sebelum dan sesudah proses perceraian.

d. Kemarahan

Marah merupakan reaksi terhadap sesuatu hambatan yang menyebabkan gagalnya suatu usaha atau perbuatan. Biasanya bersamaan dengan berbagai ekspresi perilaku. Marah merupakan pernyataan agresif, perilakunya mengganggu orang yang dimarahi bahkan orang-orang di sekitarnya.²⁵

e. Faktor Biologis

Ada beberapa faktor biologis yang memengaruhi perilaku agresif.²⁶

- 1) Gen tampaknya berpengaruh sistem *neural* otak yang mengatur perilaku agresif. Dari penelitian yang dilakukan terhadap binatang, mulai dari yang sulit sampai yang paling mudah dipancing amarahnya, faktor keturunan tampaknya hewan jantan yang berasal dari berbagai jenis lebih mudah marah dibandingkan betinanya.

²⁴ Dr. Sylvia Rimm, *Mendidik dan Menerapkan Disiplin Pada Anak Prasekolah*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2003), hlm. 157

²⁵ Dra. Siti Sundari HS. M. Pd. *Kesehatan Mental Dalam Kehidupan*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2005), hlm. 35

²⁶ <http://e-psikologi.com/remaja/1000602.htm-65k>

- 2) Kimia darah. Kimia darah (khususnya hormon seks yang sebagian ditentukan factor keturunan) juga dapat mempengaruhi perilaku agresif. Dalam suatu eksperimen ilmuwan menyuntikan hormon *testosteron* pada tikus dan beberapa hewan lain (*testosteron* merupakan hormon *androgen* utama yang memberikan ciri kelamin jantan) maka tikus-tikus tersebut berkelahi semakin sering dan lebih kuat.

f. Kesenjangan Generasi

Adanya perbedaan atau jurang pemisahan (Gap) antara generasi anak dengan orang tuanya dapat terlihat dalam bentuk komunikasi, kurangnya berkomunikasi, jarang bertemu berakibat komunikasi seringkali tidak nyambung. Kegagalan komunikasi orang tua dan anak diyakini sebagai salah satu penyebab timbulnya perilaku agresif pada anak. Permasalahan generation gap ini harus diatasi dengan segera, mengingat bahwa selain agresif, masih banyak permasalahan lain yang dapat muncul seperti masalah ketergantungan narkoba, kehamilan diluar nikah, seks bebas, dan lain-lain.²⁷

g. Lingkungan

1) Kemiskinan

Bila seorang anak dibesarkan dalam lingkungan kemiskinan, maka perilaku agresif mereka secara alami mengalami penguatan. Hal ini dapat kita lihat dan alami dalam kehidupan sehari-hari di Ibukota Jakarta, di perempatan jalan dalam antrinya lampu merah (*Traffic Light*) anda biasa didatangi silih berganti. Bila anda memberi salah satu dari mereka uang maka anda siap-siap diserbu anak yang lain untuk meminta pada anda dan resikonya anda mungkin dicaci maki bahkan ada yang berani memukul pintu mobil anda tidak memberi uang, terlebih bila mereka tahu jumlah uang yang

²⁷ *Ibid*

diberi pada temannya cukup besar. Mereka bahkan tidak segan-segan menyerang temannya yang telah diberi uang dan berusaha merebutnya. Hal ini sudah terjadi pemandangan yang seolah-olah biasa saja.

2) Suhu udara yang panas

Bila diperhatikan dengan seksama tawuran yang terjadi di Jakarta sering kali terjadi pada siang hari di terik panas matahari, tapi bila musim hujan relatif tidak ada peristiwa tersebut. Begitu juga dengan aksi-aksi demonstrasi yang berujung pada bentrok dengan petugas keamanan yang biasa terjadi pada cuaca yang panas tapi bila hari diguyur hujan aksi tersebut juga menjadi sepi.²⁸

h. Peran belajar model kekerasan

Tidak dapat dipungkiri bahwa pada saat ini banyak anak-anak dan remaja banyak menyaksikan adegan kekerasan melalui televisi dan juga *play station* ataupun mainan yang bertema kekerasan. Acara-acara yang menampilkan adegan kekerasan hampir setiap saat dapat ditemui dalam tontonan yang disajikan di televisi mulai dari film kartun, sinetron, *game*, sampai film laga.

Model kekerasan juga sering kali ditampilkan dalam bentuk mainan yang dijual di toko-toko. Sering kali orang tua tidak terlalu peduli permainan yang diminta anak, yang penting anaknya tidak menangis lagi. Sebenarnya permainan-permainan sangat efektif dalam memperkuat perilaku agresif anak. Permainan yang mengandung unsur kekerasan yang dapat kita temui di pasaran misalnya pistol-pistolan, pedang, model mainan perang-perangan, bahkan ada mainan yang modelnya *girolotine* (alat penggal kepala sebagai hukuman mati di negara Perancis).

²⁸ *Ibid*

Jenis permainan kekerasan ini bisa mempengaruhi anak karena memberikan informasi bahwa kekerasan (agresif) adalah sesuatu yang menyenangkan. Permainan lain yang sama efektifnya adalah permainan dalam *play station* yang juga banyak menyajikan bentuk-bentuk kekerasan sebagai sesuatu permainan yang mengasikkan atau menyenangkan.²⁹

i. Frustasi

Frustasi adalah suatu proses yang mengandung pengenalan seorang akan hambatan yang menghalanginya dari memenuhi kebutuhannya, atau ia memperkirakan bahwa hambatan akan terjadi di kemudian hari.³⁰ Pengertian lain frustasi diartikan sebagai hambatan, kegagalan dan rintangan.³¹ Frustasi terjadi bila seseorang terhalang oleh sesuatu hal dalam mencapai tujuan, kebutuhan, keinginan, pengharapan atau tindakan tertentu, yang tidak terpenuhi atau tertunda. Agresif merupakan salah satu cara berespon terhadap frustasi.

j. Proses Pendisiplinan yang Keliru

Pendidikan disiplin yang otoriter dengan menerapkan yang keras terutama dilakukan dengan memberikan hukuman fisik, dapat menimbulkan sebagai pengaruh yang buruk bagi remaja. Pendidikan disiplin seperti itu akan membuat remaja menjadi seorang penakut, tidak ramah dengan orang lain, dan benci orang yang memberi hukuman, kehilangan spontanitas serta inisiatif dan pada akhirnya melampiaskan kemarahan dalam bentuk agresif kepada orang lain. Pola pendisiplinan tersebut dapat menimbulkan pembentrokan, terutama bila larangan-larangan yang berfungsi hukuman tidak diimbangi dengan alternatif (cara) lain yang dapat memenuhi kebutuhan yang mendasar misalnya,

²⁹ http://studia-online.com/indek.php?option=com_content&task=view&i

³⁰ Prof. DR. Musthafa Fahmi, *Kesehatan Jiwa dalam Keluarga, Sekolah dan Masyarakat*, (Jakarta: Bulan Bintang, 1977), hlm. 10

³¹ Dra. Siti Sundari HS. M. Pd. *op cit*, hlm. 46

seseorang anak yang dilarang untuk keluar bermain oleh orang tuanya, tetapi di dalam rumah dia tidak diperhatikan oleh kedua orang tuanya karena kesibukan mereka.³²

C. Hubungan Antara *Play Station* dan Agresivitas

Disadari atau tidak, dewasa ini *play station* bagaikan candu bagi anak-anak. Masalah ini bisa menjadi sesuatu yang mengkhawatirkan jika tidak ada kontrol atau perhatian yang serius dari orang tua, sekolah, atau pihak lain.

Play station ibarat sesuatu kegiatan yang amat disukai oleh anak dan menyebabkan anak menjadi ketagihan sehingga melakukan secara terus menerus. Apalagi banyaknya rental *play station* di lingkungan sekitar tempat tinggal mereka dan membayar relatif murah sehingga mempermudah anak untuk bermain *game*.

Kecanggihan *game* di abad 21 ini dirasakan berkembang pesat dan semakin banyak dibuat. Bisa dibuktikan manakala sedang berkunjung disebuah pusat pembelanjaan dan melewati sebuah toko yang menyediakan piranti-piranti *video game* dan *play station*. Para konsumen mulai dari orang dewasa sampai anak-anak mengantri hanya untuk membeli *game-game* terbaru.³³

Tak jarang *play station* lebih menonjolkan unsur-unsur seperti kekerasan dan agresivitas yang dapat mengarah pada perilaku sadistik. Misalnya permainan yang menyuguhkan perkelahian dua aktor yang berakhir dengan dipenggalnya kepala atau dikonyaknya jantung lawan. Jika dibiarkan terus memainkan *game* semacam itu, anak bisa terbawa pengaruh buruknya yang bersifat destruktif. Karena itu hendaknya diperhatikan betul karakter aktor untuk mencapai tujuan.³⁴

³² <http://one.indoskripsi.com/content/faktor/penyebab-prilaku-agresif>

³³ <http://www.blogger.com/feeds/1418342234009409273/post5/default>

³⁴ <http://www.sabda.org/publikasi/e-binaanak/108>

Kita memang tidak bisa mengukur dengan pasti seberapa serius dampak negatif kekerasan di dalam *play station*. Walaupun demikian, banyak pakar sosial yang berpendapat, dampak yang ditimbulkan jauh lebih hebat dibandingkan dengan muatan serupa yang ditayangkan di televisi. Setidaknya ada empat alasan yang memperkuat hubungan *play station* dengan agresivitas tersebut:

1. *Play station* memberikan kebebasan pada anak untuk mengekspresikan dirinya dengan berbagai karakter yang ada, cara melawan musuh, menghantam lawan, termasuk mencuri, pembunuh bayaran, teroris, ataupun berbagai peran antagonis lainnya.
2. Permainan ini menuntut partisipasi anak secara aktif, tidak lagi hanya sebagai penonton televisi yang pasif.
3. Aksi-aksi didalamnya sistem dengan pengulangan. Itu berarti anak akan sangat banyak menyaksikan tampilan kekerasan.

Sistim bonus yang diterapkan dalam *game* akan memotivasi anak untuk menempuh segala cara, termasuk melakukan aksi kekerasan, demi meraih bonus dan hingga akhirnya keluar sebagai pemenang.

BAB III

GAMBARAN UMUM TENTANG TPQ AL-MUHAJIRIN MINAT DAN TINGKAT AGRESIVITAS SANTRI TERHADAP *PLAY STATION*

A. Kondisi TPQ Al-Muhajirin Perumnas Krapyak

1. Sejarah TPQ Al-Muhajirin

Berangkat dari sebuah fenomena yang terjadi di masyarakat Perumnas Krapyak RW.VIII pada saat itu, pembinaan agama (Islam) untuk anak dilaksanakan pada malam hari berpindah dari rumah ke rumah yang lain. Selain itu orang tua yang kurang memperhatikan pendidikan agama bagi anak-anaknya. Para remaja pun semakin tidak terkendali perilakunya, bahkan kehidupan keseharian, anak-anak yang berusia 6-12 tahun yang sangat jauh dari pendidikan agama, mereka lebih senang meluangkan waktunya hanya untuk bermain.

Dari peristiwa tersebut, akhirnya terbesit ide dibenak salah satu seorang tokoh masyarakat yang bernama Drs. H. Kholil (almarhum) dan dimusyawarahkan bersama tokoh agama K.H. Farchan Djufri, H. Ismail Abdullah, BA, dan Sarno Abdullah (almarhum) untuk mendirikan sebuah majelis yaitu “TPQ”. Dengan tujuan memberikan pengetahuan tentang keagamaan serta membina perilaku anak. Mulai kesempatan bersama warga, ide pendirian TPQ pun disetujui dan mendapat respon yang cukup baik dari warga setempat.

Perkembangan siswa TK Mustika Limin di Perumnas Krapyak RW. VIII setiap tahunnya mengalami penurunan atau jumlah siswa hanya sedikit, karena siswa jumlahnya sedikit akhirnya siswa dipindahkan ke TK lain. Pada tanggal 1 Januari 1993 gedung yang semula untuk proses belajar siswa TK Mustika Limin dialih fungsikan sebagai proses pembelajaran agama untuk santri TPQ Al-Muhajirin Perumnas Krapyak Semarang Barat hingga sampai sekarang ini.

Tujuan lain mendirikan TPQ Al-Muhajirin, Perumnas Krapyak RW. VIII, Semarang Barat adalah:

- a. Memahami dan menghayati Al-Qur'an sebagai kitab suci.
- b. Gemar membaca Al-Qur'an secara tartil.
- c. Agar anak dapat membaca dan menulis al-Qur'an.
- d. Mampu mengerjakan sholat, berdo'a dan beramal soleh.
- e. Untuk membentuk kader-kader Islam baru yang berakhlak mulia yang dirindhoi Allah SWT.
- f. Untuk memberikan pengalaman yang berupa pendidikan agama terhadap masyarakat.¹

Struktur keorganisasian TPQ Al-Muhajirin Perumnas Krapyak Semarang Barat.

Pilindung	: Poertojo
Penasehat	: DR. Ma'mun Efendi Nur, LC.MA
Penanggung jawab	: KH. Farchan Djufri
Ketua	: H. Ismail Abdullah.BA
Sekretaris	: 1. Su'di 2. Eko Sukoco, S.pd
Bendahara	: 1. Bambang Pramono 2. Soetiman W S
Seksi-seksi	
Seksi humas	: 1. Yuman Ismail. SH 2. Choirul Huda, S.Ag
Pembantu umum	: 1. Roesmanto 1. H. Moh. Soleh 2. Wagimin

¹ Wawancara dengan Bapak H. Ismail Abdullah, Selaku Kepala Sekolah TPQ Al-Muhajirin Perumnas Krapyak Semarang Barat. Tanggal 25 April 2008

2. Pelaksanaan Pembelajaran

a. Waktu Pembelajaran

Kegiatan belajar mengajar dilaksanakan empat hari dalam seminggu yaitu setiap hari senin sampai kamis, dibagi dalam dua kelas:

Kelas pagi jam I	: 07.00 – 08.00 WIB
jam II	: 08.00 – 09.00 WIB
Kelas sore jam	: 16.00 – 17.00 WIB

b. Metode Pembinaan Agama

Adapun metode yang digunakan dalam rangka pembinaan agama terhadap kepribadian anak, khususnya anak/santri TPQ Al-Muhajirin Perumnas Krapyak RW.VIII, Semarang Barat adalah sebagai berikut:²

- **Metode Langsung**

Artinya metode yang dilakukan dengan cara memasukkan teori-teori tentang agama, atau materi yang berhubungan dengan tingkah laku santri dalam suatu lembaga pendidikan, yakni adanya materi pembinaan keagamaan dalam TPQ, sehingga anak atau santri mengetahui bagaimana cara yang baik untuk menghormati orang tua, guru dan sesama teman.

Selain diajarkan akhlak yang baik, santri juga diberitahu larangan mengucapkan, melakukan akhlak yang tidak baik atau akhlak tidak tepuji, seperti berkata kasar atau kotor, menghina teman, bersikap tidak sopan dengan orang yang lebih tua.

Sehingga santri benar-benar bisa membedakan antara akhlak yang baik dan yang tidak baik. Pembinaan akhlak ini diharapkan bisa membentuk kepribadian anak atau santri yang baik di dalam TPQ maupun diluar TPQ.

² Wawancara dengan Siti Mahsunah selaku Asatidz/guru TPQ Al-Muhajirin, Tanggal 30 April 2008

Dalam metode langsung biasanya berupa pula:

- Metode Ceramah

Dengan maksud bahwa pembinaan akhlak dalam hal ini penyampaian sebuah materi tentang keagamaan yaitu suatu yang baik dan suatu yang buruk yang mana hal ini yaitu akhlak.

- Metode Kelompok

Dengan kelompok ini adalah suatu cara penyampaian materi pembinaan keagamaan secara langsung terhadap santri dan bukan secara individu.

- Metode Individu

Pembina dalam hal ini melakukan komunikasi langsung secara individu dengan pihak yang dibina (santri), bila ada salah satu seorang santri kurang menyerap materi yang telah disampaikan oleh pembina (guru).

- Metode Cerita

Metode ini bertujuan untuk menumbuhkan sikap dan merubah nilai, menyeru pada kebaikan serta menghias diri dengan akhlak dan sifat-sifat yang mulia.

Metode ini diterapkan karena cerita itu mempunyai pengaruh dan perubahan yang sangat besar, sebab khayalan orang yang mendengar cerita atau yang membacanya akan mengikuti terus menerus kejadian-kejadian itu dan menghayatinya. Anak akan mengikuti cerita itu dari satu situasi ke dialog, satu konsep ke satu perasaan. Dengan demikian akan bergerak perasaan seolah ia merupakan bagian dari cerita tersebut.

Adapun cerita yang biasanya disampaikan adalah sejarah hidup Rosulullah SAW, sejarah para sahabat, atau cerita para nabi (Nabi Yusub as, Nabi Nuh as, cerita isti Fir'un, cerita dua putera Nabi Adam as, dan lain-lain)

- Metode Tak Langsung

Dengan metode ini anak dihadapkan contoh yang kongkrit tentang keagamaan, khususnya akhlak yang baik dan yang tidak baik di TPQ Al-Muhajirin Perumnas Krapyak RW.VIII Semarang Barat.³

Metode tak langsung dapat dikelompokkan menjadi dua yaitu:

- Metode Keteladanan

Metode ini digunakan, karena merupakan bagian dari sejumlah metode yang paling ampuh dan efektif dalam mempersiapkan dan membentuk anak secara moral, spiritual dan sosial. Sebab seseorang pembina disini merupakan contoh ideal dalam pandangan anak, tingkah laku dan sopan santunnya akan ditiru atau yang disadari atau tidak, bahkan semua keteladanan itu akan melekat dalam perasaannya, dalam ucapan, karena keteladanan merupakan faktor penentu baik dan buruknya anak didik. Metode ini juga digunakan sebagai pemberi contoh yang baik dalam tingkah laku sehari-hari.

Contoh yang biasanya ditampilkan oleh para pembina dilingkungan sekolah TPQ adalah ketika bertemu dengan seorang baik dikenali atau tidak, mereka selalu menyapa dengan senyuman, berjabat tangan serta mengucapkan salam. Dan bertemu katapun dengan suara yang rendah dan tidak menyinggung hati.

- Metode Pemberian Tugas

Metode ini digunakan untuk tujuan agar anak atau santri dapat mengulangi kembali materi yang telah disampaikan, bentuk pemberian tugas ini biasa berupa tulisan dan tugas hafalan tentang materi yang telah disampaikan. Dengan begitu pembina

³ Wawancara dengan Lilik Masroka selaku Asatidz/guru TPQ Al-Muhajirin, Tanggal 30 April 2008

dapat mengetahui tingkat keseriusan dan pemahaman dalam menerima materi keagamaan. Pemberian tugas pun disesuaikan kemampuan santri, agar tidak mengganggu proses belajar sekolahan umum.

3. Keadaan Guru

Para pembina (guru) di TPQ Al-Muhajirin Perumnas Krapyak RW. VIII Semarang Barat berjumlah empat orang, yaitu keseluruhan guru adalah wanita. Dengan kemampuan yang cukup baik dalam menyampaikan sebuah materi dan dengan kesabaran dalam membina para santri.

Sedangkan metode pengajaran atau acuan yang dipakai dalam menyampaikan pokok pelajaran menggunakan buku iqro' dan metode baca tulis al-Qur'an dalam mendidik santri.⁴

Berikut adalah daftar para pembina (guru) TPQ Al-Muhajirin Perumnas Krapyak Semarang Barat yaitu:

- | | |
|---------------------|--------------------------|
| a. Ema Hidayati | (guru jilid 1 – 3) |
| b. Siti Mahsunah | (guru jilid 4 – 6) |
| c. Lilik Masrokah | (guru al-Qur'an) |
| d. Titik Arisnawati | (guru tajwid dan ghorib) |

4. Keadaan Santri

Keadaan para santri di lingkungan TPQ A-Muhajirin Perumnas Krapyak RW.VIII Semarang Barat cukup baik, mereka selalu menjaga kebersihan dan selalu mentaati peraturan TPQ.

Dengan jumlah 50 santri, yang terdiri (27 putera dan 23 puteri) yang terbagi dalam bentuk sistim kelas (jilid).

⁴ Wawancara dengan Titik Arisnawati selaku kepala TPQ Al-Muhajirin. Tanggal 28 April 2008

B. Minat Santri TPQ Al-Muhajirin Terhadap *Play Station*

Sebelum membahas minat anak terhadap *play station*, maka di sini terlebih dahulu di beritahukan mengenai tingkat kelas santri TPQ Al-Muhajirin yang menjadi responden 50 anak, maka diklasifikasikan menurut tingkat kelas sebagai berikut sesuai tabel dibawah ini:

Tabel 1
Tingkat Kelas Santri Menurut Jilid

Kelas	Putera	Puteri	Jumlah
Jilid I	3	2	5
Jilid II	5	1	6
Jilid III	4	4	8
Jilid IV	6	1	7
Jilid V	1	7	8
Jilid VI	1	3	4
Ghorib	2	1	3
Tajwid	3	1	4
Al-Qur'an	3	2	5

Terlebih dahulu diberitahukan, bahwa semua yang menjadi responden adalah anak atau santri TPQ Al-Muhajirin, yang hobi terhadap *play station*, sehingga dapat ditilik seberapa jauh kecenderungan anak untuk memainkan *play station* sangat besar, ini terbukti dengan kebiasaan untuk menikmati berbagai macam jenis permainan, yaitu dari mereka yang biasa bermain *play station* dengan tidak biasa bermain, lebih banyak responden yang bermain *play station*.

Anak yang satu dengan yang lain berbeda frekuensi bermain *play station*, sebab tergantung pada kesibukan aktifitas masing-masing anak seperti yang terdapat dalam tabel dibawah ini:

Tabel 2
Observasi Minat Santri Terhadap *Play Station*

No	Observasi 1 Minggu	Frekuensi	Prosentase
1	Jarang	27	54%
2	Sedang	13	26%
3	Sering	10	20%
	Jumlah	50	100%

Dari tabel diatas dapat diketahui, bahwa 54% responden menyatakan jarang bermain *play station* pada setiap hari, 26% menyatakan tingkat sedang bermain *play station*, sedangkan yang 20% menyatakan setiap hari sering bermain *play station*. Ini merupakan paling bahaya, dikarenakan setiap hari kadang anak lebih bermain lebih dari 2 jam, kadang hari libur sampai bermain *play station* 2 kali permainan.

Begitu juga frekuensi minat anak bermain *play station* dalam satu minggu menunjukan setiap hari bermain dan bahkan satu hari lebih 1-2 kali bermain. Disebabkan anak-anak tersebut sebagian banyak yang memiliki *play station* sendiri dan rumah mereka juga dekat dengan rental serta bujukan temannya yang banyak bermain *play station*.

Dari berbagai banyak waktu yang digunakan waktu untuk bermain *play station* pada setiap hari, jenis permainan laga atau pertarungan yang menghibur dan disenangi anak-anak, selain itu frekuensi anak-anak dalam bermain *play station* dalam satu minggu juga sangat besar bahkan sampai 7 kali berturut-turut. Kemungkinan besar dari minat anak terhadap *play station*, jenis yang dimainkan dan seringnya bermain, maka anak akan meniru gaya idolanya yang berbentuk laga, perang, kekerasan.

Memang akhir-akhir ini *play station* sangat besar diminat anak, ini disebabkan banyaknya rental persewaan *play station*, selain itu beragam jenis permainan *play station* yang disediakan untuk memanjakan bagi yang hobi bermain. Sedangkan dari macam jenis permainan *play station*

paling banyak diminati, yaitu jenis *tekken*, *RTS (Real Team Strategis)*, dan *Champion Manager*.

Tabel 3
Jenis atau Tema *Play Station* yang disenangi

No	Jenis Permainan	Frekuensi	Prosentase
1	<i>Tekken</i>	11	22%
2	<i>RTS (Real Team Strategis)</i>	25	50%
3	<i>Champion Manager</i>	14	28%
	Jumlah	50	100%

Dari tabel diatas dapat diketahui 22% menunjukkan minat anak terhadap jenis permainan *play station* yang berbentuk *tekken* atau perang, pertempuran, pertarungan. Jenis permainan jenis ini anak akan banyak berpengaruh atau anak akan menjadi agresif karena banyak memainkan dan menyaksikan aksi-aksi kekerasan.

Dalam jenis permainan, anak banyak bermain jenis *play station* yang berbentuk laga, pertarungan atau nama di *play station* yaitu *tekken*. Dan tidak sedikit anak-anak yang terhibur terhadap jenis permainan yang berbentuk laga. Dari kebiasaan melihat dan memainkan jenis tersebut kebanyakan mereka ingin meniru adegan-adegan yang diperlihatkan tokoh dalam *play station*.

Sedangkan jenis RTS dari jumlah tabel diatas 50% menunjukkan sangat diminati dan dimainkan anak setiap hari, jenis ini juga dapat mempengaruhi agresivitas, tetapi unsur kekerasan hanya sedikit tidak seperti jenis *tekken* dan prosentase 28% menunjukkan yang senang bermain *champion* atau sepak bola, basket jenis ini kalau diamati tidak ada bentuk kekerasan tetapi kalau sering bermain juga membuat kecanduan anak-anak.

Kalau diperhatikan dan dicermati anak yang hobi jenis laga atau pertarungan mereka sangat terhibur, tetapi jumlah yang berminat sedikit. Begitu juga minatnya untuk yang berbentuk kompetisi berminat cuma

sedikit, dan yang paling dbesar diminati adalah jenis petualangan. Dengan demikian menunjukkan, bahwa kebanyakan mereka memilih atau besar sekali minat permainan *play station* yang berbentuk *RTS (Real Team Strategis)* jenis permainan ini berupa petualangan dan mengandung sedikit kekerasan.

Tabel 4
Pembicaraan Santri Ketika di TPQ

No	Pembicaraan di TPQ	Frekuensi	Prosentase
1	Koleksi	15	30%
2	Menirukan tokoh	20	40%
3	Kompetisi	15	30%
	Jumlah	50	100%

Dari tabel diatas menyatakan, 30% anak yang senang *play station* dan koleksi kaset, poster, gambar dikostum, buku-buku sekolah dan asesoris lainnya. Anak mempunyai perasan terhibur dan senang ketika banyak koleksi barang tertentu yang ada gambar yang di idolakannya.

Untuk prosentase 40% menunjukan santri yang senang menirukan gaya tokoh didalam *play station* seperti cara berbicara, sikap dan gerakan fisiknya. Pada anak yang ingin meniru gaya aktor, perasaan mereka sangat senang ketika idolanya mempunyai sifat pemberani dan tidak terkalahkan. Maka ada juga cenderung anak meniru tokoh dalam permainan *play station* tersebut untuk diidentifikasi dengan dirinya, dalam tabel tersebut menduduki tempat yang kedua. Menirukan gaya tokohnya sebenarnya akibatnya lebih berbahaya, dikarenakan anak akan cepat merespon dan gampang menirukan gaya dalam permainan *play station*, yang akan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Jika dibiarkan anak akan terbiasa dan sulit dikontrol, apabila anak merasa tidak senang dengan yang lain anak akan melakukan tindakan agresif yang sesuai di *play station*.

Dan prosentase 30% menunjukkan santri yang hobi kompetisi dengan temannya, yang kalah membayar selama permainan. Untuk kompetisi ini berbahaya jika anak dalam bermain *play station*, anak mengalami kekalahan dengan temannya terus menerus dan berusaha dengan cara mengulang-ulang permainan, hingga anak ketika bermain yang menjadi pemenangnya. Dari cara yang mengulang inilah akan berakibat anak kecanduan terus bermain terus bermain *play station*.

C. Tingkat Agresivitas Santri

Untuk mengetahui tingkat agresivitas pada santri atas pengaruh *play station*, peneliti melakukan observasi selama 10 hari ke TPQ Al Muhajirin. Peneliti menyediakan tabel agresivitas yang terbagi dalam dua bagian, yaitu bagian pertama agresif fisik meliputi: memukul, melempar, menendang, melukai, merusak dan bagian yang kedua yaitu agresif verbal meliputi: memaki, mengumpat, membentak, menghina dan mencela.

Tabel 1
Tingkat Jenis Agresif Fisik

No	Jenis Agresif Fisik	Frekuensi	Prosentase
1	Memukul	2	4%
2	Melempar	4	8%
3	Menendang	5	10%
4	Melukai	0	0%
5	Merusak	6	11%
6	Melakukan agresif verbal	33	66%
	Jumlah	50	100%

Dari tabel tersebut diatas, 4% menunjukkan bentuk agresif fisik memukul, yang banyak dilakukan anak laki-laki. Ketika bermain *play station* anak yang kalah dan dapat tekanan dari lawannya, anak akan

memukul sebagai perlawanan dan untuk menjaga psikologisnya tidak terpojok. Agresif fisik melempar dengan prosentase 10% ini biasanya barang milik pribadi atau milik temannya yang dilempar ketempat yang jauh sebagai tindakan kalau tidak senang dan sebagai pengusiran.

Untuk prosentase 10% bentuk agresivitas fisik berupa menendang, agresif ini juga kebanyakan dilakukan anak laki-laki, apabila ada permainan sepak bola dan terjadi suatu perselisihan, anak akan menendang sebagai hujud pertahanan apabila ada serangan dari lawanya. Jika perilaku ini dilakukan terus menerus tidak kemungkinan anak akan sering melakukan menendang sebagai rasa tidak disenangnya. Sedangkan bentuk agresif fisik berupa melukai dengan prosentase 0%, selama dalam peneliti observasi tidak menjumpai anak yang melakukan tindakan ini. Dan bentuk agresif fisik yang terakhir yaitu merusak dan selama observasi bentuk agresif ini yang paling tinggi dengan prosentasi 11%. Merusak merupakan pilihan anak yang paling tepat, ketika lawanya pergi segera untuk merusak fasilitas lawanya.

Umumnya anak yang melakukan agresif fisik ini dikarenakan anak senang berpura-pura menjadi tokoh di *play station* seperti *Superman*, *Batman* atau tokoh *Superhero* lainnya. Anak-anak memang senang mengikuti gaya para idola mereka yang sosoknya sering muncul dalam film anak-anak atau jenis permainan. Kemudian mengeluarkan jenis mainan atau kostum tokoh-tokoh tersebut yang membuat para penggemarnya makin menjiwai saat bermain mengikuti sang tokoh. *Superhero* idola ini sering muncul dalam cerita dan permainan yang menggambarkan kekerasan. Mereka membela kebenaran dengan menggunakan senjata-senjata yang dapat dengan mudah melukai lawan, atau melakukan tindakan membekuk lawan dengan cara menendang, memukul, mencekik dan lain sebagainya. Tidak heran jika kemudian anak salah atau keliru menangkap pesan, bahwa segala masalah dapat diselesaikan dengan kekerasan.

Tabel 2
Tingkatan Agresif Verbal

No	Jenis Agresif verbal	Frekuensi	Prosentase
1	Memaki	10	20%
2	Mengumpat	5	10%
3	Membentak	7	14%
4	Menghina	6	12%
5	Mencela	5	10%
6	Melakukan agresif fisik	17	34%
	Jumlah	50	100%

Dari tabel diatas dapat diketahui, prosentase 20% bentuk agresif verbal memaki, dimana bentuk agresif yang paling besar diucapkan anak, dikarenakan ketika anak bertengkar atau ada yang mengganggu, apalagi mendapat perlawanan dari musuhnya, anak akan memaki lawannya. Prosentase 10% bentuk agresif verbal mengumpat, biasanya jika anak berselisih dari temannya ia akan mengumpat dengan julukan nama-nama yang jelek.

Prosentase 14% menunjukan agresif verbal membentak, anak sering membentak ketika kebutuhan anak tidak selalu dipenuhi atau terlambat. Perkataannya keras dan nada tinggi, agar kebutuhan yang diinginkan cepet terpenuhi. Agresif verbal menghina dengan prosentase 12% ini sering terjadi dilakukan pada anak perempuan, apabila anak disakiti orang lain ia akan menghina sebagai wujud perlawanan. Dan yang terakhir bentuk agresif verbal mencela dengan prosentase 10%. Mencela juga sering digunakan anak laki-laki dan perempuan dikarenakan mencela juga sebagai merendahkan lawan, membuat lawan menjadi jera atau takut.

Mengetahui tingkat agresivitas anak berupa agresif fisik dan agresif verbal yaitu peneliti menyediakan tabel dan melakukan observasi selama 10 hari dan hasilnya agresif fisik berupa memukul, melempar, menendang

melukai, dan merusak dengan prosentase 34%, yang lainnya tidak melakukan bentuk agresif fisik dengan prosentase 66%. Jadi agresif fisik yang dilakukan anak selama penelitian observasi 10 hari dengan hasilnya sangat kecil.

Untuk mengetahui tingkat agresif verbal dengan prosentase 66%. Agresif verbal memang sangat besar dilakukan anak dikarenakan tidak terlalu menyakitkan lawanya dan tidak menanggung resiko yang sangat besar. Jadi agresif verbal lebih tinggi dibandingkan dengan agresif fisik.

Sedangkan untuk mengetahui pola asuh versi guru, versi orang tua dan pandangan dari peneliti. Apakah pola asuh juga dapat mempengaruhi agresivitas anak atau tidak, dan peneliti langsung wawancara dengan guru, orang tua, dan pandangan menurut peneliti, dibawah ini tabel pola asuh versi orang tua :

Tabel 3
Pola Asuh Anak Versi Guru TPQ

No	Jenis Pola Asuh	Frekuensi	Prosentase
1	Perhatian	37	74%
2	Dimanjakan	5	10%
3	Keras	4	8%
4	Disiplin	4	8%
	Jumlah	50	100%

Pola asuh guru sangat mempengaruhi kondisi psikologis anak, ketika anak yang masih kecil, anak yang bandel, anak yang jarang masuk dan sudah dewasa tentunya pola asuhnya berbeda-beda. Guru yang memberi perhatian dengan prosentase 74%, anak sangat membutuhkan perhatian guru, tanpa adanya perhatian anak akan malas untuk belajar. Anak yang masih kecil dan di TPQ mudah menangis atau cengeng pola asuhnya dengan dimanjakan dengan prosentase 10%. Sedangkan anak yang senang menggoda temannya, mengganggu pola pengajarannya harus dikerasi dengan prosentase 8% dan anak yang masuknya sering terlambat

dan jarang masuk pola pengajarannya dengan disiplin dan prosentasi tabel diatas sebesar 8%.

Pada dasarnya guru memberi perhatian, denga cara dikerasi, disiplin bahkan ada yang dimanjakan, ini bukan berarti pola asuh dalm pengajaran di TPQ Al Muhajirin membeda-bedakan atau guru tidak adil, artinya semua anak tetap diperhatikan dan penuh kasih sayang, akan tetapi jika ada anak yang bandel dan diajari susah, tidak ada salahnya jika guru pola asuhnya ada yang disiplin, agar semua bisa menguasai materi dan diterapkan dalam kehidupan anak tersebut. Dengan pola asuh guru memang sangat mempengaruhi kondisi psikologi anak, guru merupakan sosok yang dikagumi dan dijadikan tuntunan bagi anak. Tapi kalau guru tidak bisa mendidik anak, maka anak akan menjadi liar dan tidak terarah. Guru memang patas diteladani anak dengan mencontoh hal-hal yang positif dalam kehidupan sehari-hari. Jangan sampai anak dipaksa melakukan hal yang baik yang gurunya tidak mau melakukannya.

Tabel 4

Pola Asuh Anak Versi Orang Tua

No	Jenis Pola Asuh	Frekuensi	Prosentase
1	Perhatian	15	30%
2	Disiplin	11	22%
3	Dimanjakan	13	26%
4	Keras atau otoriter	8	16%
5	Bebas	3	6%
	Jumlah	50	100%

Pola asuh orang tua sangat besar mempengaruhi dan membentuk kepribadian anak, orang tua merupakan pendidikan awal bagi anak. Selama kurang lebih 17 jam perhari anak akan bersama orang tua, lamanya waktu tidak kemungkinan anak akan meniru prilaku orang tua. Pola asuh orang tua dengan memberi perhatian kepada anak dengan prosentase 30%.

Orang tua yang memberi ingin memberi yang terbaik bagi anaknya dengan cara disiplin, pola asuh ini diharapkan anak menjadi rajin dan belajar tepat waktu dengan prosentase 22%.

Orang tua selalu memberi yang terbaik bagi anak-anaknya, tidak jarang orang tua memanjakan dan mengawasi anaknya. Sikap berlebihan orang tua kepada anaknya akan membuat anak tercukupi segala kebutuhan dan aman, tidak merasa kesusahan dan rasa kekurangan, pola asuh orang tua yang memanjakan anak dengan prosentase 26%. Selain orang tua memanjakan anak, orang tua juga memberikan pola asuh yang keras atau otoriter kepada anak, diharapkan dengan cara keras anak akan berbakti dan tambah rajin dalam segala urusan pribadi anak dan tabel diatas menunjukkan prosentase 16%.

Sedangkan pola asuh orang tua yang membebaskan anak juga ada. Sikap yang membebaskan anak dengan prosentase 6%, diharapkan dengan cara bebas, anak akan cepat dewasa dan lebih pesat pertumbuhannya, walaupun dengan cara yang bebas orang tua tetap mengontrol anak dari jarak jauh.

Tabel 5
Observasi Anak Menurut Pandangan Peneliti

No	Jenis Pola Asuh	Frekuensi	Prosentase
1	Perhatian	10	20%
2	Dimanjakan	15	30%
3	Otoriter atau keras	11	22%
4	Disiplin	7	14%
5	Kurang perhatian	7	14%
	Jumlah	50	100%

Selama obsevasi orang tua yang sangat memperhatikan anak dengan prosentase 20%, orang tua memperhatikan dalam pergaulan dilingkungan juga pergaulan disekolah. Orang tua juga memanjakan anaknya,

menurutnya anak adalah segalanya yang harus dirawat, diperhatikan disayang dengan prosentase 30%, selama observasi orang tua yang memanjakan anaknya yang paling banyak, diharapkan dengan memanjakan anak, segala sesuatu kebutuhan anak tercukupi dan tertata rapi kehidupannya.

Pola asuh orang tua selama observasi anak, orang tua ada yang mendidik dengan otoriter atau keras, diharapkan dengan cara keras anak tidak menjadi brutal dan nakal dengan prosentase 22%. Dan ada orang tua yang mendidik anaknya dengan disiplin dan tegas, diharapkan dengan cara itu anak menjadi konsisten dalam segala urusannya, kehidupannya menjadi tertata dan tetap rajin dengan prosentase 14%. Sedangkan kurang perhatian orang tua terhadap anaknya dengan prosentase 14%, biasanya anak yang kurang perhatian orang tua yang bekerja pagi hari sampai malam.

BAB IV

ANALISIS TENTANG MINAT

TERHADAP *PLAY STATION* DAN AGRESIVITAS ANAK

TPQ AL MUHAJIRIN PERUMNAS KRAPYAK SEMARANG BARAT

A. Analisis Minat Anak Terhadap *Play Station*

Video game adalah permainan menggunakan interaksi berupa gambar yang dihasilkan oleh peranti *video*. Dalam permainan itu umumnya ada sistim penghargaan, seperti skor atau nilai. Hitungan berdasarkan tingkat keberhasilan yang dicapai dalam menyelesaikan tugas-tugas yang ada di permainan. Sistim elektronik yang digunakan bisa berupa gambar atau konsol permainan.¹

Sedangkan obyek penelitian yaitu semua santri TPQ Al Muhajirin Perumnas Krapyak Semarang Barat, dimana anak ini mempunyai kegemaran hobi bermain *play station*. Jika diamati permainan *play station* tersebut ada pengaruhnya, anak yang jarang bermain dibandingkan anak yang sering bermain *play station*. Inilah pentingnya untuk mengetahui permainan *play station* berpengaruh terhadap agresivitas anak atau ada hal yang lain membuat anak menjadi agresif.

Jika melihat dari awal sejarah berdirinya TPQ Al Muhajirin Perumnas Krapyak yang mempunyai tujuan membangun kader-kader baru umat islam, membimbing agar mempunyai perilaku yang baik (akhlak karimah), sedangkan pembinaan keagamaan itu sendiri bertujuan memberi contoh pengalaman keagamaan kepada santri dengan memperbaiki perilaku santri yang kurang baik. Dengan beberapa kegiatan keagamaan yang diadakan oleh TPQ Al Muhajirin.

Untuk meningkatkan pengetahuan keagamaan serta pembentukan perilaku (pribadi) yang baik, upaya dari TPQ Al Muhajirin sangat besar dikarenakan selain kegiatan belajar baca tulis al Qur'an disana juga akan mendapatkan pengalaman keagamaan yang cukup baik yaitu melalui

¹ <http://www.republika.co.id/koran/detail.asp?=323799&katyid=100>

semua kegiatan keagamaan yang telah ada. Walaupun di TPQ Al Muhajirin belum tersedia perpustakaan yang didalamnya terdapat buku-buku bernafaskan Islam atau cerita-cerita nabi yang bisa mereka baca dan bahkan dibawa pulang, hal ini akan menambah pengetahuan bagi mereka (santri).

Seperti yang telah disebutkan dalam bab III, bahwa banyaknya kegiatan keagamaan yang dilaksanakan di TPQ Al Muhajirin dalam membina pribadi santri mendapatkan respon yang cukup baik, ini dibuktikan dengan tabel I, dimana yang berjumlah 50 anak yang masih aktif dalam kegiatan dan belajar di TPQ.

Masa anak-anak tidak lepas dari kegiatan bermain, usia anak-anak merupakan masa untuk bermain dan menirukan apa yang dilihat. Tidak sedikit ahli perkembangan anak usia 6 -12 merupakan masa untuk proses pembentukan pribadinya. Bermain memang menjadi salah satu kebutuhan anak. Pada masa sekarang banyak yang menyajikan berbagai jenis permainan. Yang baru populer pada masa sekarang yaitu dari media elektronik, sebut saja *play station* dimana permainan ini menyajikan berbagai macam jenis permainan, mulai dari animasi yang berbentuk laga, pertarungan, bela diri, duel, petualangan dan sebagainya. Di lihat dari tabel 2 bahwa anak mempunyai kesenangan bermain *play station*.

Jenis permainan ini banyak yang tergoda tidak hanya anak-anak melainkan juga orang dewasa bahkan orang tua. Untuk mengetahui sejauh manakan permainan ini diminati anak-anak khususnya santri TPQ Al Muhajirin Perumnas Krapyak.

Jika dilihat bab III anak yang senang bermain *play station*, prosentase 54% menunjukkan anak yang tingkat jarang bermain *play station* tetapi anak tetap bermain 1 atau 3 kali dalam seminggu. Untuk prosentase 26% menunjukkan anak tingkat sedang dalam bermain *play station* dalam seminggu. Dan tingkat sering menunjukkan 20%, ini menggambarkan anak yang hobi atau senang setiap hari bermain.

Dari hasil di atas bahwa kehadiran permainan *play station* mendapatkan respon yang besar oleh anak TPQ Al Muhajirin. Mereka sangat senang dikarenakan permainan ini sebagai pengganti dikala tidak ada teman untuk bermain, dengan adanya permainan ini anak merasa nyaman dan tidak kesepian lagi. Jika anak sudah merasa senang dengan keadaan seperti itu, anak tidak bosan-bosannya untuk mengulagi hingga terus menerus.

Bermain *play station* yang terlalu lama didepan monitor pasti ada pengaruh terhadap psikologis anak, tidak kemungkinan anak akan menjadi bersifat individualis dikarenakan mereka sudah senang ketika didepan monitor dan tidak lagi membutuhkan teman bermain. Selain itu juga akan mempengaruhi emosional anak yang sering bermain dengan yang anak jarang bermain.

Untuk mengetahui pengaruh *play station* terhadap agresivitas anak, atau ada hal yang dapat mempengaruhi agresivitas anak TPQ Al Muhajirin, akan penulis analisis dalam sub bab dibawah ini.

B. Pengaruh *Play Station* Terhadap Agresivitas Anak

Bermain merupakan salah satu kebutuhan anak. Benda apa pun yang ditemukan, di tangan anak-anak bisa menjadi sebuah permainan mengasyikkan. Namun, tidak semua permainan memiliki pengaruh baik bagi perkembangan mental dan membantu proses sosialisasi anak dengan lingkungan.

Diantara sekian banyak permainan yang ditawarkan di pasar, salah satu benda yang perlu diwasdai, jika terlalu sering dimainkan anak adalah *play station*. Adrenalin yang memuncak, kemarahan yang disertai teriakan, bentakan dan cacian, hampir selalu mewarnai permainan yang menggunakan stik dan layar televisi tersebut.

Agresivitas dan kebiasaan berbicara tanpa kendali bahkan mencaci, tentu saja berpengaruh negatif bagi perkembangan mental anak. Anak jadi kehilangan kepedulian terhadap sesama, tidak mudah menerima

kekalahan, bahkan menjadi lebih mudah menyakiti teman seusianya, ataupun adik yang lebih kecil.

Seperti telah diuraikan pada bab II, bahwa pengertian dari *play station* yaitu suatu konsol permainan grafis dan mempunyai berbagai macam jenis permainan, mulai dari menata bata, petualangan, kompetisi sepak bola, laga, duel dan lain sebagainya. Jenis permainan *play station* ini sangat digemari anak-anak. Dari berawal rasa senang dan gemar bermain *play station* ini pasti ada pengaruh pada psikologis anak. Yang dimaksud dalam skripsi ini adalah apakah ada pengaruh *play station* terhadap agresivitas anak. Agresivitas disini yaitu bersifat menyerang, kecenderungan yang membiasakan untuk bersikap permusuhan pada diri manusia, agresi ini dapat berbentuk fisik maupun berbentuk verbal.

Bagaimanapun juga memainkan *play station* sedikit atau sering tetap ada pengaruh pada agresivitas anak, memainkan *play station* membuat kurang bergerak, akan berpengaruh kesehatan anak, seperti terlalu sering dan dekat dengan monitor, secara langsung mata akan terkena radiasi. Bahkan, pada beberapa anak yang cara duduknya kurang benar akan berakibat fatal pada pertumbuhan tulang belakang. Jika aktifitas ini dilakukan terus menerus akan berdampak dalam jangka panjang.

Pengaruh *play station* terhadap psikologis anak yaitu dapat membuat anak bersikap agresif, karena setiap permainan akan banyak menyaksikan cara-cara kekerasan seperti mengalahkan musuh, memukul yang sadis, pembantaian, menusuk. Dengan tidak sadar mereka akan meniru dan menerapkan dalam kehidupan sehari-hari. Anak yang agresif selalu memiliki kecenderungan untuk menguasai segala keadaan. Anak akan selalu ingin menang sendiri dan selalu bertindak dengan berbagai cara untuk memperoleh kekuasaan misalnya dengan cara berteriak-teriak, memukul, menendang, melempar segala benda yang dijamah, menggigit atau meludah.²

² Drs. Dewa Ketut Sukardi, *Bimbingan Perkembangan Jiwa Anak*, (Jakarta: Ghalia Indonesia, 1987), hlm. 124

Seperti yang telah disebutkan dalam bab III, bahwasannya anak senang memainkan *play station* yang berbentuk kekerasan atau laga dengan prosentase 22%, selain itu yang gemar memainkan *Real Team Strategis* dengan prosentase 50%, permainan ini tidak beda jauh dengan dengan *Tekken*. Dan berbentuk kompetisi dengan prosentase 28%, permainan ini biasanya untuk taruhan yang kalah membayar selama bermain.

Play station memang membuat anak-anak menjadi lebih agresif, tidak bisa memahami perasaan orang lain. Sebaiknya biasakan untuk tidak memainkan *play station* selama mereka inginkan. Salah satunya adalah kurangnya keinginan anak bersosialisasi dengan lingkungan. Bukan saja malas beradaptasi dengan lingkungan, *play station* juga membuat anak malas melakukan rutinitas dan kewajiban sehari-hari, seperti belajar dan mengerjakan pekerjaan rumah. Kalau tingkat kecanduan kronis terhadap permainan tersebut, anak bahkan lupa waktu makan, minum dan berpengaruh besar pada proses belajar, jika anak sudah tidak membagi waktu, seperti pada malam hari yang seharusnya digunakan anak untuk belajar, mengerjakan tugas sekolah, tetapi masih banyak anak yang bermain *play station* pada malam hari. Ini jelas akan berpengaruh pada nilai anak di sekolah akan menurun, makan tidak teratur ataupun tidur terlalu malam.

Anak yang sudah keasyikan memainkan *play station* akan merasa tertantang untuk menemukan cara-cara bermain yang baru, kondisi ini akan berdampak pada kelelahan mata. Kelelahan fisik dan emosi serta dampak-dampak lainnya. Seperti setelah bermain sampai rumah anak akan mengeluh, capek dan mengantuk lalu menolak untuk belajar.

Sementara itu, yang dipacu pada alat permainan elektronik ini adalah kemampuan anak untuk bereaksi cepat melalui latihan yang terus menerus (*drilling*). Pada permainan ini umumnya anak tidak belajar dari kesalahan, tidak belajar memecahkan masalah karena ketidakpastian memecet tombol, mereka dihadapkan pada jawaban salah dan benar.

Dalam permainan pada umumnya juga tidak disajikan bagaimana cara untuk sampai pada jawaban yang benar, jelas ini bukan gambaran dari kondisi yang sebenarnya untuk mencapai keberhasilan perlu menyelesaikan masalah yang dihadapi. Karena itu banyak ahli berpendapat *play station* tindakan merangsang kreativitas anak.³

Ada pula salah satu permainan didalamnya anak berusaha menang dan akhirnya selalu menang. Sehingga terbawa didalam kehidupannya. Bentuk permainan yang selalu menang ini akan menanamkan kosep jangan sampai kalah, harus menang. Kalau tidak hati-hati akan mulai menyerap insting kopetitif ini dengan berlebihan. Sehingga dalam kehidupannya anak susah mengalah. Kalau sifat yang tidak mau kalah makin tertanam, yang dikhawatirkan adalah dia menghalalkan segala cara untuk dapat menang.

Harus kita sadari ketika dalam bermain pasti kita ingin menang. Jika didalam pertandingan kita kalah dan lawan yang menang, tentu kita merasa kesal atau kecewa. Dengan demikian akan muncul godaan untuk menghalalkan segala cara, misalnya dengan cara kasar, seperti meninju, memukul, melempar supaya kita bisa mengalahkan lawan.

Pengaruh yang lain juga disebutkan dalam bab III, anak yang hobi bermain *play station* juga hobi mengumpulkan asesoris berupa poster, gambar di buku tulis, jam tangan dan kostum gambar idola tokohnya. Hal ini memberi ingatan kepada anak selalu teringat pada permainan *play station* dengan prosentase 30%. Yang mengerikan lagi anak yang senang menirukan gaya tokoh yang disenaginya dengan prosentase yang paling tinggi sebesar 40%, dengan menirukan gaya terus mengekspresikan gaya dengan temannya tidak jarang temannya yang menjadi korban. Dan kompetisi dengan prosentase 30% pengaruh permainan *play station* ini dapat menimbulkan sifat individualis yang sangat tinggi, karena anak kurang memiliki kesempatan untuk bersosialisasi. Itu pasti akan mengakibatkan ketimpangan, kurang bisa

³ [http://www.balipost.com/balipost cetak/2005/3/27/c2.html](http://www.balipost.com/balipost%20cetak/2005/3/27/c2.html)

menempatkan diri pada orang lain, tidak bisa mengerti pikiran orang lain, atau berempati pada perasaan orang, karena dia hanya terus menerus melihat dari sudut pandangan sendiri.

Itulah jeleknya pengaruh permainan tersebut, anak menghabiskan waktu berjam-jam, duduk diam memainkan. kalau dilarang, anak akan melawan orang tua. jika itu terjadi, berarti tingkat ketergantungan anak pada *play station* bisa dikatakan kronis.

Selain jenis permainan *play station* dapat mempengaruhi agresivitas, pola asuh guru, orang tua, lingkungan bisa membentuk anak menjadi bersikap agresif sesama orang lain, seperti diuraikan dalam bab II bahwasanya yang mempengaruhi agresivitas tidak hanya *video game*, lingkungan, pola asuh orang tua dan guru juga dapat mempengaruhi agresivitas anak.

Pola asuh guru juga bisa mempengaruhi agresivitas anak, dikarenakan guru tidak sama dalam memberi perhatian, kasih sayang anak yang sama. Begitu juga dalam cara mendidik anak, ada yang mendidik dengan cara perhatian dengan prosentase 74%, dimanjakan dengan prosentase 10%, keras dengan prosentase 8% dan disiplin dengan prosentase 8%. Pola asuh yang berbeda inilah akan membuat anak sebagian bersikap agresif karena dengan cara yang keras. Dengan cara yang keras diharapkan anak yang bandel dan nakal menjadi jera dan bisa merubah sikapnya.

Sedangkan pola asuh orang tua juga dapat mempengaruhi agresivitas anak, sesuai yang telah diuraikan dalam bab III, pola asuh dengan cara perhatian dengan prosentase 30%, orang tua selalu memperhatikan kebutuhan anak dan diharapkan tidak terjerumus ke hal yang jelek atau salah. Pola asuh disiplin dengan prosentase 22% diharapkan anak menjadi terlatih dan tidak mudah gampang minder. Pola asuh dimanjakan dengan prosentase 26%, orang tua memanjakan anak memang wajar, karena anak adalah bagian dari kasih sayang orang tua. Pola asuh otoriter sebesar 6% dan bebas sebesar 6%, pola asuh inilah

yang membuat anak menjadi berani dan tidak terkontrol dalam kehidupan sehari-hari, anak merasa ada yang kurang dalam perhatian orang tua terhadap pribadinya, dan tidak kemungkinan anak akan mencari perhatian diluar rumah.

Dengan memperhatikan hal-hal tersebut diatas, maka dapat disimpulkan bahwa pengaruh *play station* terhadap agresivitas anak di TPQ Al Muhajirin Perumnas Krapyak Semarang Barat. Bahwa *play station* diminati oleh anak sebagian kecil dengan prosentase 20%, yang berminat sedang 26% dan yang berminat jarang memainkan *play station* yaitu dengan prosentase 54%. Jadi yang berminat *play station* hanya sedikit dengan prosentase 20% dari santri yang jumlah 50 anak . Untuk mengetahui pengaruh *play station* terhadap agresivitas santri, berdasarkan tabel bab III agresif verbal dengan prosentase 66% dan agresif yang berbentuk fisik dengan prosentase 34%, sehingga untuk tingkat pengaruh *play station* terhadap agresivitas santri TPQ Al-Muhajirin Perumnas Krapyak yang lebih tinggi yaitu agresif verbal dibandingkan agresif yang berbentuk fisik.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Setelah menguraikan hasil-hasil penelitian “pengaruh *play station* terhadap agresivitas anak” (studi terhadap santri TPQ al Muhajirin Perumnas Krapyak Semarang Barat). Maka dapatlah disimpulkan sebagai berikut:

1. Minat anak terhadap *play station*, dari hasil penelitian obsevasi sebanyak 50 anak yang senang bermain *play station* dengan tingkat rendah dengan prosentase 54%, anak hanya bermain pada hari-hari yang libur atau dalam 1 minggu hanya 3 kali bermain. Untuk tingkat sedang dengan prosentase 26%, jika dilihat frekuensi mereka bermain sampai 3-5 hari dalam satu minggu. Sedangkan anak yang tikit sering atau hobi bermain *play station* dengan prosentase 20%. Anak yang hobi bermain *play station* dalam 1 minggu tidak pernah meninggalkan untuk bermain, bahkan lebih dari 7 kali bermain. Frekuensi itu sudah bisa menunjukkan minat anak / santri TPQ Al-Muhajirin terhadap *play station*.

Mereka kebanyakan hobi dan senang bermain *play station*, alasanya mereka sebagian banyak yang mempunyai *play station* sendiri, lingkungan mereka banyak yang membuka rental *play station*, bahkan menyewakan dengan membayar relatif murah dan ikut ajakan teman.

Jadi dari jumlah 50 anak TPQ Al Muhajirin yang minat terhadap *play station* 10 anak yang hobi bermain, untuk 13 anak juga bisa senang bermain *play station* dikarenakan hampir 3 kali bermain dalam 1 minggu, dan 27 anak yang jarang bermain atau biasa saja.

2. Tingkat agresivitas santri TPQ Al-Muhajirin, dapat diketahui agresivitas jenis verbal, ketika bermain *play station* sebagian

banyak yang berkata kotor, berkata kasar, menghina, mencela, mengumpat, memaki dan membentak dengan prosentase 66%, dikarenakan pengaruh maniru dari teman-teman saat bermain, ketika ada gangguan dari temen saat bermain langsung marah, memaki. Kebiasaan bersama bermain ucapan gampang ditirukan oleh anak-anak, apalagi ketika anak lagi bertengkar. Sedangkan agresif berbentuk fisik yaitu yang memukul, mendorong, menendang, melukai, merusak barang oarang lain, hal ini terjadi apabila anak pertengkar yang saling menyakiti fisik dengan prosentase sebesar 34%.

Walaupun tingkat agresif fisik sedikit dibandingkan agresif verbal, tetapi agresif fisik ini lebih berbahaya, dikarenakan anak akan menjadi tidak terkontrol dan menjadikan penyelesaian masalah dengan kekerasan.

3. Pengaruh *play station* terhadap agresivitas anak: pengaruh yang ditimbulkan ketika anak bermain *play station* terlalu sering akan membawa pengaruh yang tidak baik pada psikologis dalam kehidupan sehari. Anak yang senang bermain *play station* mereka akan hafal bentuk karakter aktornya, dan permainan akan diulangi terus menerus hingga anak akan ketagihan, bahkan yang sangat berbahaya ketika anak sudah meniru adegan di *play station* dan diaplikasikan dalam kehidupan sehari hari. Selain itu *play station* akan membuat anak bersifat agresif karena permainan ini memberikan informasi berbentuk kekerasan, akibatnya anak akan meniru adegan tersebut seperti memukul, menendang, merusak barang orang lain, berkata kotor, dan anak bisa bersifat individualis, dikarenakan mereka sudah menemukan lawan permainan yang membuat senang pada dirinya.

Agresif tidak hanya dipengaruhi oleh *play station* saja, tetapi pola asuh juga dapat mempengaruhi agresivitas anak. Pandangan pola

asuh menurut guru, orang tua dan pandangan peneliti. Pola asuh dengan memberi perhatian dengan prosentase 42%, dimanjakan dengan prosentase 24, keras dan otoriter dengan prosentase 20% dan disiplin dengan prosentase 14%.

Selama penelitian observasi pola asuh orang tua terhadap anaknya sebagian besar dimanjakan orang tuanya, kebutuhan apa saja berusaha dicukupi orang tuanya. Apabila tidak cepat dipenuhi kebutuhannya, anak akan menanggapi, rewel, marah-marah bahkan ada yang membentak. Selain dimanjakan pola asuh anak yang otoriter dan dibebaskan, karena seringnya mendengar suara keras dari orang tua dan kurangnya perhatian dari orang tua, tidak jarang anak akan lari mencari kasih sayang atau perlindungan diluar rumah.

Agresif selain dipengaruhi dari *play station*, juga dipengaruhi pola asuh guru dan orang tua. Guru yang kurang mengerti psikologis anak dan mendidik secara keras, disiplin. Anak beranggapan guru yang patut ditiru dan dijadikan sebagai pedoman dalam kehidupan sehari-hari. Tetapi jika guru dengan pola asuh yang keras tidak kemungkinan anak akan meniru yang telah diperlakukan ketika proses pengajaran. Sedangkan orang tua yang mendidik anak secara keras dan otoriter akan membuat anak sudah terbiasa dengan kekerasan apalagi yang hobi bermain *play station* berbentuk laga. Anak yang belum mengetahui seberapa besar akibat agresif fisik dan tidak kemungkinan pada saat anak mendapatkan masalah, anak akan menggunakan cara seperti orang tuanya melakukan dirinya.

B. Saran-Saran

Sebagai insan yang ikut memprihantinkan akan suatu generasi, demi terciptanya suatu generasi yang sehat dan tetap bermental

memiliki norma-norma Islami. Maka penulis akan memberi sedikit saran dan semoga bermanfaat, sebagai berikut:

1. Orang tua hendaknya memberikan perhatian dan bimbingan dengan menanamkan nilai-nilai agama, agar anak-anaknya tidak terpengaruh oleh bentuk kekerasan di tampilkan dalam *play station* dan ketika bermain setidaknya orang tua membatasi atau menemani saat bermain *play station*. Dengan pengawasan seperti itu diharapkan anak tidak mudah terjerumus ke hal-hal yang negatif. Apabila anak memainkan *play station*, orang tua harus menjelaskan mengenai *play station* yang akan dimainkan anak, sehingga anak akan tahu dan tidak hanya meniru apa yang dilihatnya di *play station*.
2. Dalam menciptakan anak-anak yang baik dan berakhlak mulia, hendaknya orang tua benar-benar memperhatikan pendidikan dan pola asuh anak. Jadi untuk mendapatkan hasil yang memuaskan perlu adanya kerja sama antara orang tua dan dukungan serta partisipasi dari seorang pembina (guru) karena tanpa dukungan dan partisipasi mereka, maka dalam pembinaan agama terhadap pribadi anak dalam menjalankannya tidak sulit dan mudah terarah.
4. Untuk guru (pendidik), pada hakikatnya guru merupakan orang tua yang kedua bagi peserta didik. Maka guru juga bertanggung jawab terhadap perkembangan anak didik dilingkungan sekolah TPQ. Guru hendaknya menanamkan nilai-nilai social pada peserta didik. Dengan demikian begitu peserta didik dapat hidup ditengah masyarakat dengan harmonis.

C. Penutup

Dari permasalahan diatas dan proses pengumpulan data, sehingga permasalahan bisa dijawab dan disimpulkan. Mengenai minat santri terhadap *play station* dan agresivitas anak, dari jumlah 50 santri TPQ Al Muhajirin yang berminat terhadap *play station* 20%, tingkat agresivitas anak pada yang paling besar yaitu tingkat agresif yang berbentuk agresif verbal dengan prosentase 66% dan pengaruh *play station* terhadap agresivitas santri berupa mengoleksi asesoris tokoh-tokoh yang digemari anak, menirukan gaya adegan yang ada di *play station*, dan koleksi kaset. Agresif selain dipengaruhi *play station* juga dipengaruhi pola asuh orang tua, pengajaran guru dan lingkungan.

Demikian penulisan skripsi ini, penulis mengucapkan puji syukur bagi Allah yang melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan penelitian tentang Minat Terhadap *Play Station* Dan Agresivitas Anak. (Studi Santri TPQ Al-Muhajirin Perumnas Krpyak Semarang Barat), yang penulis tuangkan dalam bentuk skripsi ini.

Dengan segala kerendahan hati penulis menyadari, bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari baik dan banyak kekurangan. Ini semua adalah karena keterbatasan kemampuan, pengetahuan dan pengalaman penulis. Munculnya kritik konstruktif dari pakar dan pecipta ilmu pengetahuan serta saran pembaca sangat berarti bagi wawasan berfikir, intropeksi diri dan penulis harapkan demi perbaikan skripsi ini.

Akhirya penulis harapkan kepada Allah AWT. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pendidikan psikologi perkembangan anak dan bagi semua pihak yang cinta ilmu pengetahuan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto Suharsimi, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 1991
- _____. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta, 1998
- Atkinson Rita L., *Pengantar Psikologi*. Jakarta: Erlangga, 1999, Edisi kedelapan, Jilid 2.
- Baron Robert, *Human Agresion*. New York: Plenum Press, 1977
- Burhanudin Yusak, *Kesehatan Mental*. Bandung: Pustaka Setia, 1999
- Chaplin, *Kamus Lengkap Psikologi*, Penerjemah Kartni Kartono, Jakarta: PT Raja Grasindo Persada, 2001
- _____. *Kamus Lengkap Psikologi*, Penerjemah Kartini Kartono. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2002
- De Linda Clerq, *Tingkah Laku Abnormal*. Jakarta: PT Gramedia, 1994
- Dayakisni Tri Hudaniyah, *Psikologi Sosial*. Malang: Universitas Muhammadiyah, 2003
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indoesia*. Jakarta: Balai Pustaka, 1989
- _____. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka, 1999
- _____. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka, 2005
- Echols John M. dan Hassan Shadily, *kamus Inggris Indonesia*. Jakarta, PT Gramedia, 2000
- Fahmi Musthafa, *Kesehatan Jiwa dalam Keluarga, Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta: Bulan Bintang, 1977
- Hamka Rusjdi dan Rofik, *Islam dan Era Informasi*. Jakarta: Pustaka Panjimas, 1989
- Hadi Sutrisno, *Metodologi Research, Jilid II*. Yogyakarta: Andi Offset, 2004
- <http://id.wikipedia.org/wiki/PlayStation>
- [http://studio-online.com/index.php? Optron=com-content & task=view & i](http://studio-online.com/index.php?Optron=com-content&task=view&i)

<http://library-gunadarma.oc.id/files/diskI/9/jbpt/gunadarma-gdl-grey-2005-olfansiuf435.abraksi.phf>

<http://www.psikologi.com/remaja/1000602.htm-65k>

<http://www.sejarahplaystation.co.id>

<http://digilib.hb.oc.id/gdl/php?mad=brase&ap&+jiblum>

<http://pepak.sabda.org/pustaka/071369>

<http://e-psikologi.com/remaja/1000602.htm-65k>

http://studia-online.com/indek.php?option=com_content&task=view&i

<http://one.indoskripsi.com/content/faktor/penyebab-prilaku-agresif>

<http://www.blogger.com/feeds/1418342234009409273/post5/default>

<http://www.sabda.org/publikasi/e-binaanak/108>

<http://www.balipost.com/balipostcetak/2005/3/27/c2.html>

<http://www.republika.co.id/koran/detail.asp?k=323799&katyid=100>

Joko Subagio, SH., *Metodologi Penelitian dalam Teori dan Praktek*. (Jakarta: Rineka Cipta, 1991)

Koesworo, *Agresi Manusia*. Bandung: PT Eresco, 1988

Knos Monks, A.M.P., Siti Rahayu Haditono, *Psikologi Perkembangan (Pengantar Dalam Berbagai-Bagainya)*. Yogyakarta: UGM Press, 2002

Kartono Kartini dan Dali Gulo, *Kamus Psikologi*, (Bandung: CV Pioner Jaya, 1987)

_____ *Psikologi Anak*. Bandung: Penerbit Bandar Maju, 1995

Kuncaraningrat, *Metodologi Penelitian Masyarakat*. Jakarta: PT Gramedia Utama, 1983

Ketut Dewa Sukardi, *Bimbingan Perkembangan Jiwa Anak*. Jakarta: Ghalia Indonesia, 1987

Leonard Berkowitz, *Emotional Behavior*. Jakarta, CV Teruna Gravica, 2003

Poerwodarminta, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka, 1986

Rianto Adi, *Metodologi Penelitian Sosial dan Hukum*. Jakarta: Granit, 2004

- Rimm Sylvia, *Mendidik dan Menerapkan Disiplin Pada Anak Prasekolah*, Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2003
- Sujanto Agus, *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 1996
- Streuss Anselm dan Juliet Corbin, *Dasar-dasar Penelitian Kualitatif*. Surabaya: Offset, cet I, 1997
- Saifuddin Azwar, MA, *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 1998
- Sumardi Suryabrata, *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 1995
- Soekidjo Natoatmodjo, *Metode Penelitian Kesehatan*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2005
- Singer Kurt, *Membina Hasrat Belajar di Sekolah*. Bandung: CV Remadja Karya, 1987
- Sukardji Soetarlinah, *Polah Asuh, Perilaku Agresif Orang Tua, dan Kegemaran Menonton Film Kekerasan Sebagai Prediktor Perilaku Agresif*. Yogyakarta: Jurnal Psikologi UGM Tahun XXI Nomer 1, Juni 1994
- Sundari Siti HS. M. Pd. *Kesehatan Mental Dalam Kehidupan*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2005
- Wawancara dengan Bapak H. Ismail Abdullah, Selaku Kepala Sekolah TPQ Al-Muhajirin Perumnas Krapyak Semarang Barat. Tanggal 25 April 2008
- Wawancara dengan Siti Mahsunah selaku Asatidz/guru TPQ Al-Muhajirin, Tanggal 30 April 2008
- Wawancara dengan Lilik Masrokah selaku Asatidz/guru TPQ Al-Muhajirin, Tanggal 30 April 2008
- Wawancara dengan Titik Arisnawati selaku kepala TPQ Al-Muhajirin. Tanggal 28 April 2008
- [www.geggle.com.url/Mail-archive.Com/smal.bks.@yahoo.grop.Com//d.o.a;0503 s/ 05 / msg 00877.html](http://www.geggle.com.url/Mail-archive.Com/smal.bks.@yahoo.grop.Com//d.o.a;0503%20s%2F%2005%2F%20msg%2000877.html)
- www.harian-global.com/news.php?item.6673.32
- [www.pikiran rakyat.com/cetak/2006/2b/cakrawala/utama al.htm.22k](http://www.pikiranrakyat.com/cetak/2006/2b/cakrawala/utama%20al.htm.22k)

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

DATA DIRI

Nama Lengkap : Nasoka
Nim : 4102112
Tempat & Tanggal Lahir : Blora, 14-12-1982
Jenis Kelamin : Laki-Laki
Status : Belum menikah
Agama : Islam
Alamat Ortu : Desa Kawengan - Murwatu RT. 05, RW. 03
Kec. Jepon, Kab. Blora.

PENDIDIKAN FORMAL

1. Sekolah Dasar : SD Negeri Nglaroh Gunung 1990 - 1996
2. Sekolah Menengah Pertama : MTs Negeri 1 Jepon 1996 - 1999
3. Sekolah Menengah Umum : MA Negeri 1 Blora 1999 - 2002
4. Perguruan Tinggi : IAIN Walisongo Semarang, 2002. Masuk Fakultas Ushuluddin dengan Jurusan Tasawuf Psikoterapi

Observasi
minat anak terhadap *play station*

No	Nama	Frekuensi 1 Minggu	Tema-tema <i>Play Station</i>	Pembicaran di TPQ
1	Viena			
2	Cholista			
3	Marika			
4	M. Ari			
5	Alfian			
6	Taufiqurahman			
7	Syamsiar			
8	Bella M			
9	Dea R			
10	Fais A			
11	Alfrialdo R			
12	M. Arif A			
13	Rolando R			
14	Guvinda			
15	Aji B			
16	Guftaf F			
17	Farita			
18	Rifki R			
19	Arsyad			
20	Faiz A			
21	Lutvia S			
22	Aam R			
23	Adyta W			

24	M. Rafli			
25	Ana L			
26	Prabandary			
27	Vena L K			
28	Wafa M			
29	Zakkiya W			
30	Anngita D			
31	Sella A N			
32	Okrial R			
33	Galih D			
34	Orlando Y			
35	Syafira W			
36	Riffki D			
37	Ahmad S			
38	Salsabila			
39	Prameswari			
40	Elsan R F			
41	Habitul A			
42	Sheva B			
43	Giarin A			
44	Adriansyah			
45	Buyung B			
46	Safira I Z			
47	Atika N			
48	Al Chris A			
49	M. Nasrul			
50	Agil P			

Interviuw orang tua santri, guru dan pandangan peneliti

No	Nama	Pekerjaan	Pendidikan	Pola Asuh		
				Guru	Orang Tua	Peneliti
1	Sunyardono					
2	Aries Sunarko					
3	Roesmanto					
4	Yatadrin					
5	Bambang M					
6	Abdul Kholiq					
7	Purwanto					
8	Bramantyo					
9	Agus Pramono					
10	Slamet					
11	Agung P					
12	Agus syaifullah					
13	Nur Ahmadhi					
14	Agus N					
15	Slamet					
16	Priyono					
17	Adri Setyawan					
18	Kamim					
19	M. Isa Ashari					
20	Samroji					
21	Suwirjo					
22	Daryanto					
23	Sugiarto					

24	Sunyardono					
25	Joko Waloyo					
26	Aguis S					
27	Edi Suyetno					
28	Ma'mun Effendi					
29	Dwi Umbara					
30	Harry Lestari					
31	Arum Priyono					
32	Agus Salim					
33	Bungkus S					
34	Ponco Agung					
35	Suriyani					
36	Suwirjo					
37	Yulyanto					
38	Ramadhan					
39	Hari Suyanto					
40	Imron Musa					
41	Ana Yuliastuti					
42	Ari					
43	Sugeng P					
44	Agus Indrawan					
45	Listya M					
46	Syafidin					
47	Bhayu L					
48	Faizal P					
49	Ruyoni A					
50	Bhayu L					

Observasi Santri
Jenis Agresif Verbal

No	Nama	Agresif Verbal				
		a. Memaki	b. Mengumpat	c. Membentak	d. Menghina	e. Mencela
1	Viena					
2	Cholista					
3	Marika					
4	M. Ari					
5	Alfian					
6	M. Taufiq					
7	Syamsiar					
8	Bella M					
9	Dea R					
10	Fais A					
11	Alfrialdo R					
12	M. Arif A					
13	Rolando R					
14	Guvinda					
15	Aji B					
16	Guftaf F					
17	Farita					
18	Rifki R					
19	Arsyad					
20	Faiz A					
21	Lutvia S					
22	Aam R					
23	Adyta W					
24	M. Rafli					
25	Ana L					

26	Prabandary					
27	Vena L K					
28	Wafa M					
29	Zakkiya W					
30	Anngita D					
31	Sella A N					
32	Okrial R					
33	Galih D					
34	Orlando Y					
35	Syafira W					
36	Riffki D					
37	Ahmad S					
38	Salsabila					
39	Prameswari					
40	Elsan R F					
41	Habitul A					
42	Sheva B					
43	Giarin A					
44	Adriansyah					
45	Buyung B					
46	Safira I Z					
47	Atika N					
48	Al Chris A					
49	M. Nasrul					
50	Agil P					

Observasi Santri
Jenis Agresif Fisik

No	Nama	Agresif Fisik				
		a. Memukul	b. Melempar	c. Menendang	d. Melukai	e. Merusak
1	Viena					
2	Cholista					
3	Marika					
4	M. Ari					
5	Alfian					
6	Taufiqurahman					
7	Syamsiar					
8	Bella M					
9	Dea R					
10	Fais A					
11	Alfrialdo R					
12	M. Arif A					
13	Rolando R					
14	Guvinda					
15	Aji B					
16	Guftaf F					
17	Farita					
18	Rifki R					
19	Arsyad					
20	Faiz A					
21	Lutvia S					
22	Aam R					
23	Adyta W					
24	M. Rafli					
25	Ana L					

26	Prabandary					
27	Vena L K					
28	Wafa M					
29	Zakkiya W					
30	Anngita D					
31	Sella A N					
32	Okrial R					
33	Galih D					
34	Orlando Y					
35	Syafira W					
36	Riffki D					
37	Ahmad S					
38	Salsabila					
39	Prameswari					
40	Elsan R F					
41	Habitul A					
42	Sheva B					
43	Giarin A					
44	Adriansyah					
45	Buyung B					
46	Safira I Z					
47	Atika N					
48	Al Chris A					
49	M. Nasrul					
50	Agil P					

**Hasil observasi
minat anak terhadap *play station***

No	Nama	Frekuensi 1 Minggu	Tema-tema <i>Play Station</i>	Pembicaran di TPQ
1	Viena	3 Kali	Petualangan	Saling pijam kaset sesama teman
2	Cholista	2 Kali	Petualangan	Mencari kaset game terbaru
3	Marika	3 Kali	Petualangan	Tingkat permainanya
4	M. Ari	3 Kali	Tekken	Menirukan tokoh yang paling disenangi
5	Alfian	4 Kali	Balap	Koleksi jenis-jenis mobil berupa gambar atau ornamen
6	Taufiqurahman	5 Kali	Champion	Koleksi kaset <i>play station</i>
7	Syamsiar	5 Kali	Champion	Kompetisi
8	Bella M	1 Kali	Petualangan	Menirukan gaya-gaya saat mengalahkan musuhnya
9	Dea R	3 Kali	Tekken	Kompetisi
10	Fais A	6 kali	Champion	Kompetisi
11	Alfrialdo R	Lebih 7 Kali	Champion	Kompetisi
12	M. Arif A	4 Kali	Balap	Koleksi patung-patung dalam <i>play station</i>
13	Rolando R	5 Kali	Balap	Sulit mengalahkan lawan
14	Guvinda	6 Kali	Final Fantasy	Kompetisi
15	Aji B	3 kali	Champion	Penuh persaingan
16	Guftaf F	5 Kali	Balab	Koleksi kaset game
17	Farita	3 Kali	Petualangan	Senang sering jadi juara
18	Rifki R	6 Kali	Champion	Kompetisi
19	Arsyad	6 Kali	Tekken	Penuh persaingan
20	Faiz A	Lebih 7 kali	Champion	Kopentisi
21	Lutvia S	1 Kali	Petualangan	Koleksi berbentuk patung
22	Aam R	5 Kali	Tekken	Aksi laganya seru
23	Adyta W	3 Kali	Petualangan	Kelincihanya mengalahkan musuh

24	M. Rafli	3 Kali	Final Fantasy	Kehebatan bertarung dan bisa mengalahkan
25	Ana L	2 kali	Petualangan	Membeli pakean yang ada gambar tokoh yang disenangi
26	Prabandary	2 Kali	Petualangan	Penuh tantangan untuk mengalahkan
27	Vena L K	1 Kali	Balap	Koleksi bentuk mobil yang menarik
28	Wafa M	1 Kali	Petualangan	Mencari game yang bagus dan menantang
29	Zakkiya W	1 Kali	Champion	Kompetisi
30	Anngita D	3 kali	Balap	Kompetisi
31	Sella A N	1 Kali	Petualangan	Menegangkan hampir kalah
32	Okrial R	2 Kali	Champion	Gol-gol yang indah
33	Galih D	2 Kali	Petualangan	Mengekpresikan gaya tokoh yang disenanginya.
34	Orlando Y	6 Kali	Balap	Senang bisa mengalahkan musuh
35	Syafira W	2 kali	Balap	Mencari gambar mobil yang canggih
36	Riffki D	5 Kali	Champion	Kompetisi
37	Ahmad S	5 Kali	Tekken	Menegangkan saat bertarung
38	Salsabila	5 Kali	Petualangan	Koleksi kaset game
39	Prameswari	5 Kali	Tycom	Koleksi gambar postere
40	Elsan R F	3 kali	Final Fantasy	Koleksi gambar dipakean
41	Habitul A	2 Kali	Petualangan	Gamenya tambah seru sampe level tinggi
42	Sheva B	2 Kali	Petualangan	Tegang dan kerja keras saat hampir kalah
43	Giarin A	4 Kali	Petualangan	Koleksi kaset
44	Adriansyah	Lebih 7 Kali	Champion	Mengekpresikan tokoh aslinya
45	Buyung B	Lebih 7 kali	Champion	Bisa mengalahkan
46	Safira I Z	2 Kali	Tekken	Menirukan gaya tokoh yang disenanginya
47	Atika N	3 Kali	Tekken	Sangat menantang saat mengalahkan musuh terberat
48	Al Chris A	2 Kali	Petuanagan	Koleksi gambar dan kaset
49	M. Nasrul	6 Kali	Champion	Kompetisi
50	Agil P	4 kali	Champion	Kompetisi

Hasil interview orang tua santri, guru dan pandangan peneliti

No	Nama	Pekerjaan	Pendidikan	Pola Asuh		
				Guru	Orang Tua	Peneliti
1	Sunyartono	Swasta	SMA	Penuh perhatian	Perhatian dan bebas	Perhatian
2	Aries Sunarko	Swasta	SMA	Dimanjakan	Perhatian dan sikap lembut	Dimanjakan
3	Roesmanto	Guru	Sarjana	Penuh kasih sayang	Disiplin dan tegas	Ortu sangat tegas
4	Yatadrin	Pedagang	SMP	Perhatian dan tegas	Mendidik keras dan tegas	Ortu disiplin
5	Bambang M	Satpam	SMA	Perhatian dan tegas	Disiplin tetap perhatian	Perhatian
6	Abdul Kholiq	Penjahid	SMK	Sangat perhatian	Sangat keras	Otoriter
7	Purwanto	Swasta	Sarjana	Perhatian dan disiplin	Disiplin	Perhatian
8	Bramantyo	Pedagang	Sarjana	Dimanjakan	Disiplin dan dimanjakan	Penuh perhatian
9	Agus Pramono	PNS	Sarjana	Dimanjakan	Keras dan disiplin	Otoriter
10	Slamet	Pedagang	SMK	Keras dan tegas	Bebas dan tegas	Minim perhatian
11	Agung P	PNS	Sarjana	Perhatian dan tegas	Penuh perhatian	Sangat dimanjakan
12	Agus syaifullah	Swasta	SMK	Penuh perhatian	Dimanjakan	Dimanjakan
13	Nur Ahmadhi	Swasta	SMK	Perhatian dan tegas	Sangat perhatian	Sangat dimanjakan
14	Agus N	Guru	Sarjana	Perhatian dan tegas	Perhatian dan tegas	Disiplin
15	Slamet	Guru	Sarjana	Perhatian dan disiplin	Sangat dimanjakan	Sangat dimanjakan
16	Priyono	Pengusaha	Sarjana	Perhatian	Dimanjakan	Perhatian penuh
17	Adri Setyawan	Swasta	Sarjana	Dimanjakan	Penuh dimanjakan	Dimanjakan
18	Kamim	Pedagang	SMK	Sangat perhatian	Perhatian dan bebas	Disiplin
19	M. Isa Ashari	Guru	Sarjana	Keras dan tegas	Dimanjakan	Perhatian
20	Samroji	Pedagang	SMA	Keras dan tegas	Disiplin dan keras	Sangat perhatian
21	Suwirjo	Swasta	SMA	Dimanjakan	Otoriter dan bebas	Sangat keras
22	Daryanto	Swasta	SMA	Diperhatikan	Disiplin	Keras
23	Sugiarto	Swasta	SMA	Penuh perhatian	Dimanjakan	Perhatian dan bebas

24	Sunyartono	Kontraktor	Sarjana	Penuh perhatian	Perhatian dan bebas	Minim perhatian
25	Joko Waloyo	Pedagang	SMK	Perhatian	Dimanjakan	Dimanjakan
26	Aguis S	Swasta	Sarjana	Perhatian	Keras dan perhatian	Disiplin
27	Edi Suyetno	Swasta	Sarjana	Perhatian	Disiplin dan tegas	Otoriter
28	Ma'mun Effendi	Dosen	Sarjana	Perhatian dan tegas	Dimanjakan	Dimanjakan
29	Dwi Umbara	Swasta	Sarjana	Penuh perhatian	Terlalu dimanjakan	Dimanjakan sekali
30	Harry Lestari	Swasta	SMA	Penuh perhatian	Dimanjakan	Dimanjakan
31	Arum Priyono	Pedagang	SMK	Perhatian dan tegas	Keras dan tegas	Disiplin
32	Agus Salim	Pedagang	SMP	Penuh perhatian	Penuh perhatian dan disiplin	Disiplin dan tegas
33	Bungkus S	Swasta	SMK	Penuh perhatian	Perhatian dan bebas	Minim perhatian
34	Ponco Agung	Guru	Sarjana	Disiplin dan tegas	Disiplin dan keras	Keras
35	Suriyani	Swasta	SMP	Perhatian	Dimanjakan	Sangat perhatian
36	Suwirjo	Swasta	SMA	Perhatian dan tegas	Bebas dan tegas	Perhatian
37	Yulyanto	Satpam	SMA	Perhatian dan keras	Disiplin	Keras
38	Ramadhan	PNS	Sarjana	Perhatian sikap lembut	Penuh perhatian	Dimanjakan
39	Hari Suyanto	Swasta	Sarjana	Perhatian	Keras dan perhatian	Minim perhatian
40	Imron Musa	Sopir	SMK	Perhatian dan tegas	Bebas dan tegas	Minim perhatian
41	Ana Yulastuti	Guru	Sarjana	Perhatian	Dimanjakan	Dimanjakan sekali
42	Ari	Swasta	Sarjana	Penuh perhatian	Sangat perhatian	Dimanjakan
43	Sugeng P	Pedagang	SMK	Penuh perhatian	Otoriter	Keras
44	Agus Indrawan	Sopir	SMP	Perhatian dan tegas	Perhatian dan bebas	Minim perhatian
45	Listya M	PNS	Sarjana	Perhatian	Otoriter	Otoriter
46	Syafidin	Swasta	SMK	Perhatian	Otoriter	Keras
47	Bhayu L	Swasta	Sarjana	Disiplin dan tegas	Tegas dan disiplin	Keras
48	Faizal P	Pengusaha	Sarjana	Perhatian	Sangat memanjakan	Dimanjakan sekali
49	Ruyoni A	Penjahid	SMK	Perhatian	Perhatian dan bebas	Minim perhatian
50	Bhayu L	Swasta	Sarjana	Perhatian dan tegas	Dimanjakan	Dimanjakan

Observasi Santri
Jenis Agresif Verbal

No	Nama	Agresif Verbal				
		a. Memaki	b. Mengumpat	c. Membentak	d. Menghina	e. Mencela
1	Viena					
2	Cholista	√				
3	Marika			√		
4	M. Ari					
5	Alfian					
6	M. Taufiq					
7	Syamsiar	√				
8	Bella M					√
9	Dea R				√	
10	Fais A					
11	Alfrialdo R					
12	M. Arif A					
13	Rolando R			√		
14	Guvinda					
15	Aji B		√			
16	Guftaf F					
17	Farita	√				
18	Rifki R					√
19	Arsyad			√		
20	Faiz A				√	
21	Lutvia S	√				
22	Aam R					
23	Adyta W		√			
24	M. Rafli			√		
25	Ana L	√				

26	Prabandary					
27	Vena L K	√				
28	Wafa M	√				
29	Zakkiya W					√
30	Anngita D				√	
31	Sella A N		√			
32	Okrial R					
33	Galih D			√		
34	Orlando Y					
35	Syafira W					√
36	Riffki D					
37	Ahmad S					
38	Salsabila				√	
39	Prameswari					√
40	Elsan R F			√		
41	Habitul A					√
42	Sheva B			√		
43	Giarin A		√			
44	Adriansyah					
45	Buyung B	√				
46	Safira I Z				√	
47	Atika N	√				
48	Al Chris A	√				
49	M. Nasrul			√		
50	Agil P					

Agresif Verbal

a. Memaki = 10, b. Mengumpat = 4, c. Membentak = 8, d. Menghina = 5, e. Mencela = 6

Jumlah anak yang melakukan agresif verbal yaitu 33 anak atau 66%

Hasil Observasi Santri

Jenis Agresif Fisik

No	Nama	Agresif Fisik				
		a. Memukul	b. Melempar	c. Menendang	d. Melukai	e. Merusak
1	Viena			√		
2	Cholista					
3	Marika					
4	M. Ari		√			
5	Alfian					√
6	Taufiqurahman			√		
7	Syamsiar					
8	Bella M					
9	Dea R					
10	Fais A	√				
11	Alfrialdo R					√
12	M. Arif A		√			
13	Rolando R					
14	Guvinda					√
15	Aji B					
16	Guftaf F	√				
17	Farita					
18	Rifki R					
19	Arsyad					
20	Faiz A					
21	Lutvia S					
22	Aam R		√			
23	Adyta W					
24	M. Rafli					
25	Ana L					

26	Prabandary			√		
27	Vena L K					
28	Wafa M					
29	Zakkiya W					
30	Anngita D					
31	Sella A N					
32	Okrial R					√
33	Galih D					
34	Orlando Y			√		
35	Syafira W					
36	Riffki D					√
37	Ahmad S		√			
38	Salsabila					
39	Prameswari					
40	Elsan R F					
41	Habitul A					
42	Sheva B					
43	Giarin A					
44	Adriansyah	√				
45	Buyung B					
46	Safira I Z					
47	Atika N					
48	Al Chris A					
49	M. Nasrul					
50	Agil P			√		

Agresif Fisik

a. Memukul = 3, b. Melempar = 4, c. Menendang = 5, d. Melukai = 0, e. Merusak = 5

Jumlah anak yang melakukan agresif fisik yaitu 17 anak atau 34%